Tot.134

WE9最速上手指南！ 最终幻想XII发售日水落石出！

游戏机实用技术

TV GAME



PS集会 VS Xbox峰会
索尼微软日本盛夏鏖战

研究中心
樱大战V
再见，吾爱

ChinaJoy，谁的节日？
第三届中国国际
数码互动娱乐产品及
技术应用展览会
特别报道

前线狙击
金刚/格兰蒂亚III
九十九夜/赋法战争
神话传说/幻都杀手
新鬼武者 幻梦之晓
GUN/公主的王冠
恶魔召唤师 葛叶雷道
高达SEED DESTINY

生化危机5
系列最新作终于公开！

真·三国无双4 猛将传
新增要素一网打尽！

胜利十一人9 无所不在
PSP版WE，想踢就踢！

特快专递
天地之门
钢之炼金术师3
继承神明的少女
新·我们的太阳
萨巴塔的反击
机动剧团哈罗团长
哈罗的噗哟噗哟

攻略透解
零 刺青之声
最速流程+地图攻略一期完
影之心 新世界
让你最速检索全角色的隐藏要素
第3次机战α
16页豪华攻略篇幅，带你飞向幻灭中的银河！
战国BASARA
全角色详尽介绍+全装备入手方法解析

本期赠品

游戏光环 Gamehalo
北京贰对贰《VR战士4FT》组队战
《格斗之王NEO WAVE》高手对局精选
上海《街头霸王III》公开赛 决赛影像
X360 游戏最新影像

Gamehalo VCD

猪笼城寨别册

超值攻略别册
[零 刺青之声+影之心 新世界]

2005.9A
定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
17>
9 771008 060006

www.pramboo.com


Vol.10
生化危机4佣兵模式26万分最强达人演示!
Game Video Magazine
游戏光环DVD
高档DVD收藏盒特别附赠
CG鉴赏
战国BASARA
剧情影像
零 刺青之声
铁拳盛典
1994—2005
关于铁拳的一切
都在这里为你呈献!
MV+结局欣赏
樱大战V
主题曲MV
龙背上的骑兵2
HARD难度无伤最速BOSS战
源氏
游戏影音杂志 游戏光环系列DVD 第十辑
定价: 12元 人民币
ISBN 7-88488-441-0
第十辑
8月18日
全国上市!
DVD影像收录
文字内容收录
120分钟精彩影像!
铁拳盛典
为你讲述《铁拳》系列的发展史，从1993年的“未公开版《铁拳》”一直到2005年的《铁拳5》，历代作品的开发历程、未公开的角色插画、设定资料集都将一并收录!
铁拳盛典
影像版《铁拳盛典》将通过影像的方式为你详细剖析系列历代的进化过程，系统、剧情、小秘密，精彩的影像让你大饱眼福!
游戏光环DVD
特别企划
编辑部
两大铁拳FANS
联手力作
SOUL × 胜负师
《樱大战Ⅴ》
MV+结局欣赏
《生化危机4》
佣兵模式达人演示
《零 刺青之声》
剧情影像
《战国BASARA》
CG欣赏



酷爱
Anycall
E888
● 旋转镜头百万像素数码相机 ● MP3播放及铃声 ● 蓝牙★ ● 26万色TFT 彩屏
三星 Anycall
FUN Club 三星乐园
www.samsungmobile.com.cn
SAMSUNG
三星电子株式会社 GSM E888 移动电话中国指定代理：深圳市天音通信发展有限公司 电话：0755-82096666 三星电子客服热线：800-810-5858 或 010-64751880 详情敬请登录：www.samsungmobile.com.cn 或 www.samsung.com.cn 图片仅供参考，产品外观以实物为准，三星电子保留对产品外观及技术规格加以改进和改变的权利，恕不另行通知。 三星电子推荐使用三星原厂配件，欲购请洽：北京市百利丰通讯器材有限责任公司 电话：010-66002323 ，三星，Anycall 乃三星电子株式会社之注册商标
© 2005 Samsung Electronics Inc. 版权所有 进网许可证号：02-5827-050920
★ 蓝牙是Bluetooth SIG,Inc的注册商标。蓝牙无线技术需要设备支持。蓝牙设备间的互用性取决于设备的兼容性。蓝牙耳机为可选配件。供货情况请咨询代理商。



COVER STAFF
封面用图:战国BASARA
封面设计:Jason
©CAPCOM CO.,LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED.

游戏机实用技术 TV GAME
总第134期 TV GAME半月刊
2005年9月A

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

4 焦点 PS集会 vs Xbox峰会 ——日本盛夏鏖战

「游戏情报站」

10 “Square Enix聚会2005”盛况空前
11 环球《战神》电影版即将开拍
11 韩国掌机GP32后继有人
12 PSP/NDS推动美国市场规模膨胀21%
12 庆祝十周年“传说”新作公开
14 新作短波

「前线狙击」

20 生化危机5
22 赋法战争
24 幻都杀手
25 九十九夜
26 世界足球 胜利十一人9 无所不在
27 公主的王冠
28 真·三国无双4 猛将传
30 恶魔召唤师 葛叶雷道
32 新鬼武者 幻梦之晓
33 GUN
34 金刚
36 机动战士高达SEED DESTINY GENERATION OF C.E.
38 神话传说
40 格兰蒂亚III

「特快专递」

48 世界足球 胜利十一人9
50 天地之门
51 钢之炼金术师3 继承神明的少女
52 机动剧团哈罗团长 哈罗的噗哟噗哟
53 新·我们的太阳 萨巴塔的反击

「研究中心」

54 樱大战Ⅴ 再见，吾爱

「攻略透解」

62 战国BASARA
68 第3次超级机器人大战α 终焉的银河
84 龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑



第3次超级机器人大战α
16页豪华攻略篇幅

特稿 55 ChinaJoy，谁的节日？

第三届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会特别报道

游戏立方

107 多边共享区
109 问题小卖部
110 邪魔院
111 PSP个人软件特报之9A号
112 胜负师的秘密花园

游戏类型说明

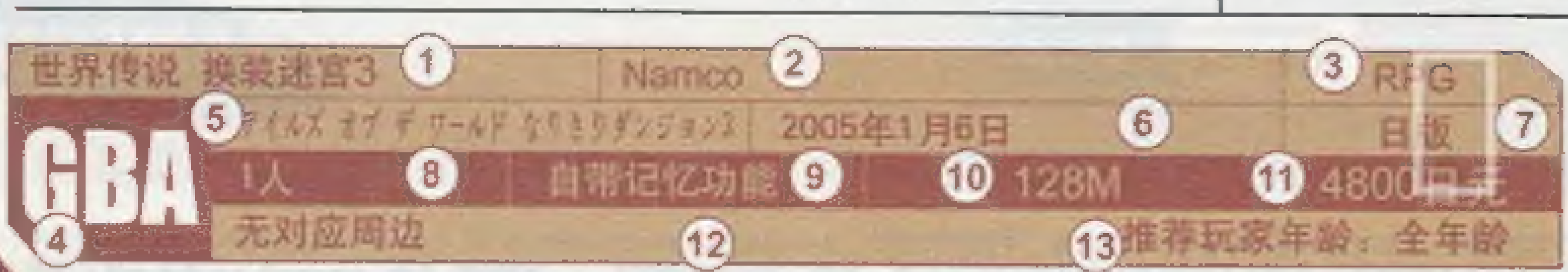
本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如右：

ARC	ARCADE，街机	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
IDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	小神游GBA	小神游GAMEBOY ADVANCE，神游科技有限公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品		



信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边/备注信息 13.推荐玩家年龄

www.plumbook.cn

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有。本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总 顾 问：李子奇
社长/总编：司 马
常务副社长：马 力
编辑部主任：王 义
执行主编：郑 翔

责任编辑：王 锋 杨 晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞全
印务总监：肖明友
广告总监：刘 方

编委：陈汝康 李昌奇 冯蔚贤 刘志凌 黎鼎基 吴 洽 钱维量 许清俊 董 磊

主 管：甘肃省科学技术协会
出 版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
E-mail：ucg@ucg.com.cn

发行总代理：北京全孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告许可证：甘工商广字:620000400011
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
组 版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印 刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订 阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2005年9月1日
定 价：人民币9.80元

本期光盘内容

游戏光环 Gamehal



全情呈现火热的格斗之夏！
连场高手对局影像不可错过！

小提示：杂志内文中有 游戏光环Gamehal 标志的游戏，即可在本期VCD中找到相应的游戏影像！

01	北京贰对贰 《VR战士4FT》组队战	09：38
02	《格斗之王NEOWAVE》高手对局精选	06：52
03	《格斗之王NEOWAVE》MUSIC VIDEO	06：54
04	上海《街头霸王Ⅲ》公开赛 决赛影像	02：54
05	新作短波	05：05
06	《第3次超级机器人大战α》片头欣赏	06：18
07	《大神》+《天诛 忍大全》+《神话传说》	06：10
08	《格兰蒂亚Ⅲ》	03：09
09	《哥谭赛车计划3》+《幻都杀手》+《赋法战争》	05：02
10	电影前线	06：32
11	ENDING SONG	01：40



哥谭赛车计划3 最新影像 率先公开！

每期固定栏目

18 新作发售表 近期即将发售的游戏列表
96 游戏动漫园 游戏与动漫的互动
42 排行榜 检阅游戏销售的实际成绩
98 自由谈 让读者玩友在此畅所欲言
44 黄金眼 最近发售游戏的多视角评价
101 读编往来 读者与编辑的轻松交流
92 火热秘技 最快速、最实用的秘技火热呈上
104 小编寄语 倾听小编们的生活感悟
93 电子竞技场 报道竞技游戏文化、体验电子竞技魅力
106 互动信箱 一起办好属于大家的游戏杂志

游戏界基本用语解释

公司 **Lionhead**：英国知名游戏制作人彼得·莫力纽所组建的牛蛙制作室于1997年被EA所收购，其后莫力纽脱离牛蛙成立了Lionhead，牛蛙80%以上的员工都跟随其转战Lionhead。该制作室的最新作是Xbox上的《神鬼寓言》。

人物 **河津秋敏**：1962年出生于日本熊本县，1980年毕业于东京大学理工科，其后加入Square，参与了《最终幻想》初代的战斗系统设计。目前河津秋敏是S·E的第二开发部长，并接手了《最终幻想Ⅻ》的开发。

术语 **SDK**：全称“software development kit（软件开发工具包）”，一般是一些被软件工程师用于为特定的软件包、软件框架、硬件平台、操作系统等开发应用软件的开发工具的集合。

游戏 **Camelot**：1994年4月4日由曾经参与了“《勇者斗恶龙》系列”开发的高桥秀五成立，其第一款游戏是PS上的RPG《Beyond the Beyond》。后来由他们开发的“《大众高尔夫》系列”成为SCE在日本销量最高的体育游戏。

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

GBA
机动剧团哈罗团长 哈罗的噗哟噗哟 52
死神BLEACH ADVANCE 血染尸魂界 92
新·我们的太阳 萨巴塔的反击 45 53

NDS
波斯王子之战 16
乐引辞典 92

NGC
马里奥DDR Mix 92
马里奥棒球 92
真实犯罪：纽约街头 17

PS2
GUN 33
Keroro军曹 乱七八糟战斗王朝 92
第3次超级机器人大战α 终焉的银河 44 68
恶魔召唤师 葛叶雷道 30
钢之炼金术师3 继承神明的少女 45 51
格兰蒂亚Ⅲ 40
格斗之王 NEOWAVE 46
怪物农场5 马戏团大篷车 14
机动战士高达SEED DESTINY GENERATION OF C.E. 36
君临都市 17
雷电Ⅲ 14
零 刺青之声 ...... 44 别册
龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑 84
梦幻之星 宇宙 15
人见人爱！块魂 92
神话传说 38
世界足球 胜利十一人9 48
新鬼武者 幻梦之晓 32
新天魔界 混沌时代Ⅴ 45
樱大战Ⅴ 再见，吾爱 54 92
影之心 新世界 ...... 44 别册
炸弹人大陆3 15
战国BASARA 45 62
真·三国无双4 猛将传 28
真实犯罪：纽约街头 17
捉猴啦3 44

PS3
生化危机5 20

PSP
SSX巡回赛 14
公主的王冠 27
横行霸道：自由城故事 16
十二勇士 战国封神传 17
世界足球 胜利十一人9 无所不在 26
天地之门 45 50
天诛 忍大全 46 92
新纪幻想 圣魔之魂Ⅱ 无限阵营 15
战国CANNON 46 92

X360
赋法战争 22
幻都杀手 24
九十九夜 25
生化危机5 20

Xbox
金刚 34
真实犯罪：纽约街头 17

www.plumbook.cn

PS集会VS Xbox峰会
——日本盛夏鏖战

文 星夜

"PS3 vs Xbox 360"这或许将会是家用游戏机诞生三十余年来最为惨烈的主机大战。从今年5月起，微软和索尼高层之间的口水战此起彼伏，双方的第三方支持力度和软件阵容也是旗鼓相当。而在日本市场上，微软如今也是用尽全力。为了不让索尼独美，微软故意选择在索尼召开"PS集会"之后4天召开"Xbox峰会"，双方剑拔弩张的气氛从洛杉矶延伸到东京。1月的消费电子展、3月的游戏开发者大会、5月的E3展、7月的两大会议、9月的东京游戏展，每隔两月都有新的惊喜。2005年，次世代的战火尚未燃起，游戏业早已一片硝烟……

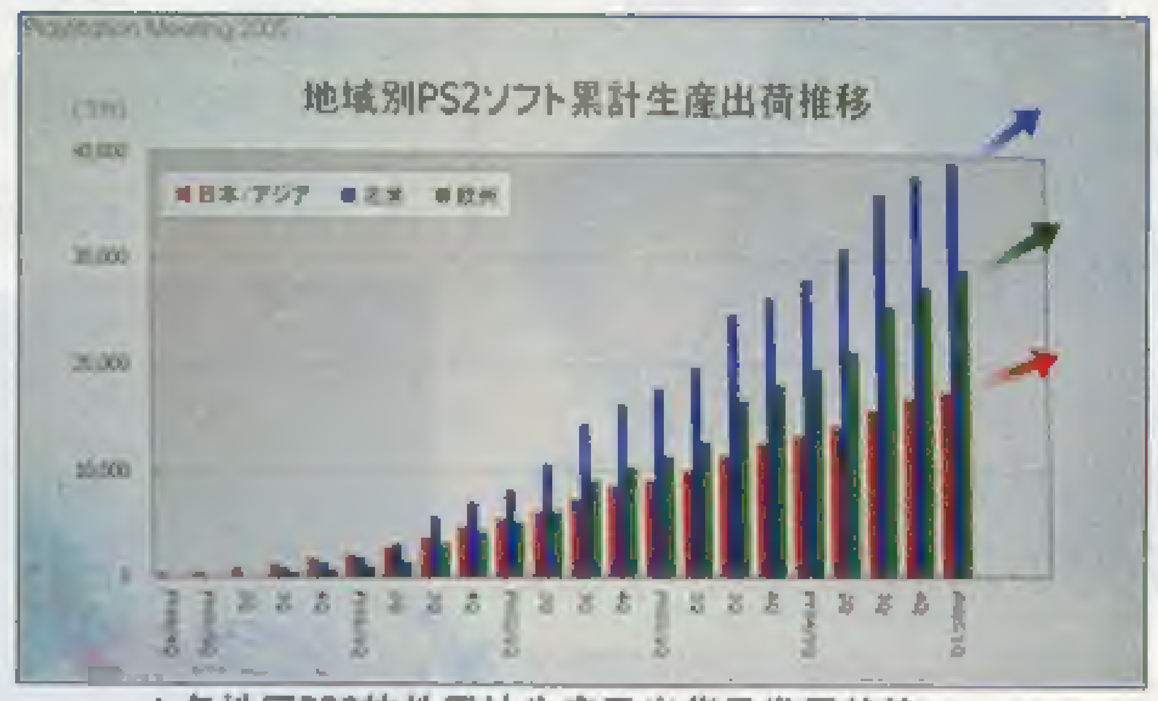
PS集会2005——未来十年仍是我的天下！

PS家族的新起点



7月21日，索尼在东京举办了"PlayStation Meeting 2005(PS集会2005)"。由于今年是PS平台诞生十周年，今年的"PS集会"可谓意义重大。SCEJ总裁兼首席运营官竹野史哉表示，今年将会是他们新的起点。回顾过去十年的发展历程，展望未来十年，PlayStation将会不断发展突破自我。SCE公布了PS诞生至今的总销售成绩。截至7月20日，PS2的全球出货量达到了9162万台，其中北美3700万台，日本(含亚洲)2141万台，欧洲3321万台。PS2软件累计总出货量为8.63亿套，其中北美为3.95亿套，日本(含亚洲)为1.76亿套，欧洲为2.92亿套。加上第一代PS，PS系软件总销量为18.22亿套，其中日本(含亚洲)为4.61亿套，欧洲为5.94亿套，北美为7.67亿套。目前PS和PS2已经遍及全球120个国家，有超过1.3万款游戏，其中PS为7700款，PS2为5200款。





▲各地区PS2软件累计生产及出货量发展趋势。

日本方面，SCEJ透露超薄PS2上市后，日本的玩家人群分布有了一定的变化。多数原版PS2的玩家年龄层为25～29岁，而超薄PS2的购买者集中于40～44岁。30～39岁的购买者也有相当大幅度的增加，而20～29岁的购买者则是大幅锐减，主要原因可能是因为他们多数都已经拥有PS2。女性购买者的数量也大幅增加，所占比例从原来的12.9%增加到17.8%。

挑战《FF》、《DQ》的大作公开

其后现场播放了将于夏季商战和年末商战期间发售的PS2新作影像，这些影像都是之前已经公开的作品。SCE副总裁佐伯雅司表示，"PS2即将迎来最大的收获期"。在最后，Level-5的社长日野晃博上台播放了一段长达7分多钟的新作影像。这款新作是预定于12月由SCE代理发行的原创RPG新作《银河游侠》(Rogue Galaxy)，这是Level-5酝酿已久的大作，开发至今已经有2年半的时间。不管是在开发周期还是制作人员的数量上，本作都可算是Level-5迄今为止最大的开发项目。"作为一名游戏制作人，我一直梦想着创造一个与《最终幻想》或者《勇者斗恶龙》一样著名的系列。我相信《银河游侠》有着同样的规模，这款游戏是我们向全世界所有RPG的挑战！"日野晃博说。





◀ Level 5对卡通渲染技术的运用果然已经达到了炉火纯青的地步。此外本作的声优阵容也十分强大，女主角的配音为上户彩，男主角的配音为玉木宏。

www.plumbook.cn

PlayStaion Awards 2005



作为“PS集会”的惯例，SCEJ对过去一年的畅销PS系游戏进行了表彰，评选出“PlayStation Awards 2005”。今年共有7款游戏获得了“黄金奖”、4款游戏获得了“白金奖”、1款游戏获得“三白金奖”，并且特设了销量在30万套以上的PSP游戏的“特别奖”。竹野史哉表示，目前为止，获得黄金奖作品已经有112款，白金奖32款，双白金奖5款，三白金奖3款，总共获奖作品155款。2004年由于有《勇者斗恶龙Ⅷ》的发售，因此多年难得一见的三白金奖终于名花有主。



▲Square Enix制作人市村龙太郎、LEVEL-5社长日野晃博、作曲家杉山光一、系列制作人堀井雄二上台领奖。

黄金奖(销量为50～100万套之间)

游戏	发售日	发行商
超级机器人大战MX	2004年5月27日	Banpresto
柏青嫂模拟器吉宗	2004年12月9日	大都技研
重生传说	2004年12月16日	Namco
潜龙谍影3：食蛇者	2004年12月16日	Konami
龙珠Z：武道会3	2005年2月10日	Bandai
胜利十一人8 网络进化版	2005年3月24日	Konami
机动战士高达 一年战争	2005年4月7日	Bandai

白金奖(销量为100～200万套之间)

游戏	发售日	发行商
实战柏青哥必胜法1 北斗神拳	2004年5月27日	Sammy
实况足球 胜利十一人8	2004年8月5日	Konami
GT赛车4	2004年12月28日	SCE
真·三国无双4	2005年2月24日	Koei

特别奖(销量为30万套以上的PSP游戏)

游戏	发售日	发行商
大众高尔夫携带版	2004年12月12日	SCE
山脊赛车	2004年12月12日	Namco
真·三国无双	2004年12月16日	Koei

三白金奖(销量为300～400万套之间)

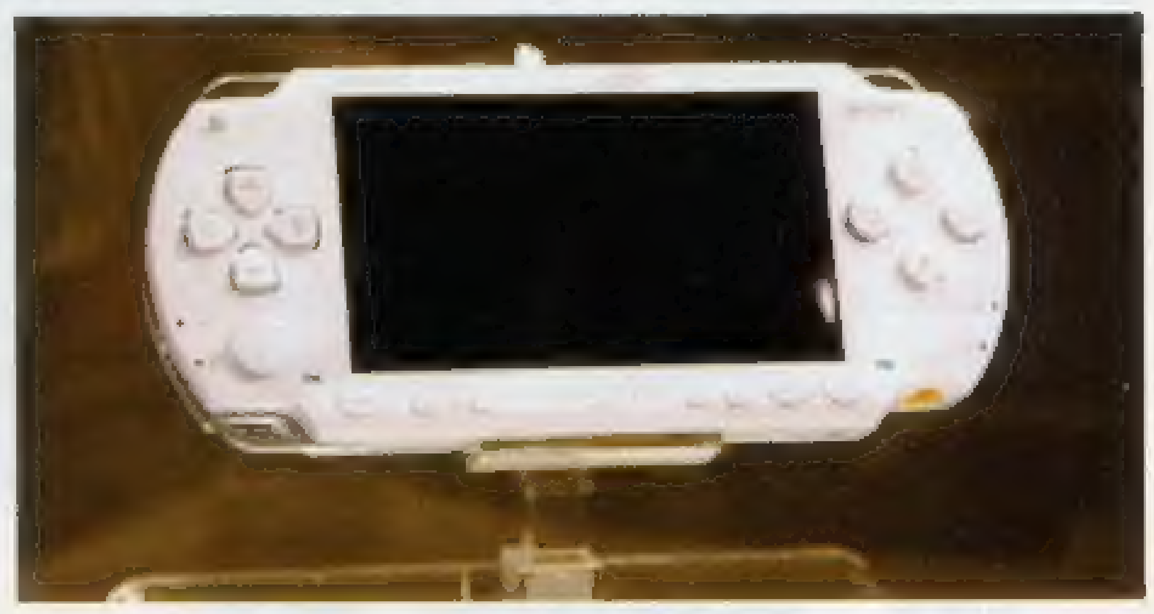
游戏	发售日	发行商
勇者斗恶龙Ⅷ	2004年11月27日	Square Enix

陶瓷白新版PSP



目前为止，PSP全球游戏软件销量为1120万套，其中北美为730万套，日本和亚洲为390万套。PSP目前的全球出货量已经达到507万台，其中北美为274万台，日本及亚洲为233万台。UMD影碟销售情况也非常火爆，美国的UMD影碟销量已经超过了430万套(包括100万套随首批PSP附赠的《蜘蛛侠2》)。不过UMD电影在日本的销售情况并不理想，目前为止总共只卖出了40万套。从8月1日开始，索尼将会把日本UMD工厂的月产量从300万张增加到500万张。

为了庆祝PSP取得的成功，SCE将会推出陶瓷白的新版PSP。陶瓷白PSP售价为26040日元，为标配“超值套装”，将于9月15日发售。相关白色周边配件也会随之推出，包括售价2100日元的白色收纳便携包“PSP-170W”以及1575日元的UMD携行包＋屏幕擦拭布的“PSP-220W”套装。



PSP网络服务正式启动

虽然日版PSP是最先发售的，不过其网络服务一直没有动静。在此次PS集会上，SCE终于公开了日版PSP的网络服务计划。从7月27日开始提供的2.0版系统软件中最重要的新增功能便是HTML 4.01标准的网页浏览功能。进行系统更新后，PSP的网页浏览器图标就会出现在系统菜单中。只要是在安装有无线网络终端的地方，用户就可以用PSP无线上网浏览网页。屏幕上方显示地址栏，下方显示该网页浏览器的几种标准功能，用户可以通过类比滑杆移动鼠标。不过目前的这一PSP网页浏览器的功能尚未完善，例如不支持Flash播放，不支持中文显示等。不过由于PSP可以不断进行系统软件升级，相信这些问题很快就可以得到解决。

与PSP的2.0版系统软件同日推出的是PSP网络影片下载服务“Portable TV”，这项服务由Sony Communication Network(So-net)运营。这项服务与韩国的PSP影片在线观看的形式不同，用户只能先将影片下载到短记忆棒中才能播放。这项服务提供的影片采用与UMD电影相同的H.264/MPEG-4(AVC)格式，内容包括电影预告片、体育、音乐、韩剧、动画的第一集等。服务初期提供免费下载，共有约100部影像提供下载。不过用户无法用PSP直接上网下载，需要先用电脑下载，然后再将影片传输到短记忆棒中。不过今后用户将可以直接用PSP连接到网站上下载。目前提供下载的这些影像采用了AAC格式的音频，影像解析度为320×240，一张256MB短记忆棒大约可以存储30分钟影像。该服务的受众为So-net的宽带网用户，只要交纳入会费用后就无需每月交纳会费。So-net今后预定将会采用出租形式的收费下载服务，不过收费的开始时期未定，其价格计划为“数百日元左右”。





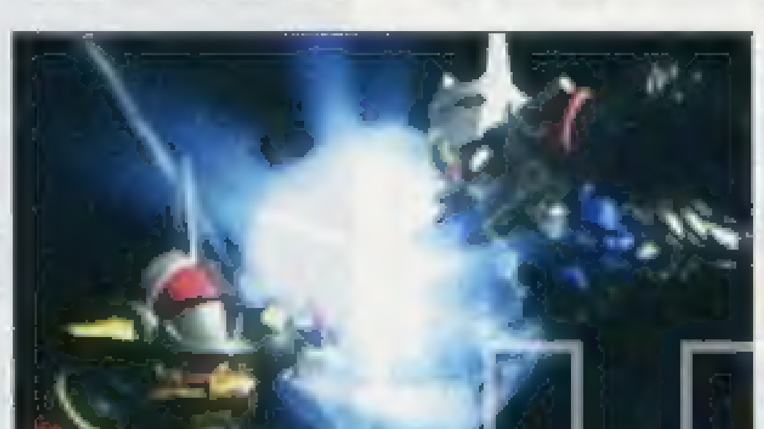
▲PSP浏览器的界面，地址栏位于上方，功能栏位于下方。



▲考虑到掌机按键的局限性，PSP浏览器加入了网址输入辅助系统。

PSP的“收获期”

PSP上市后在美日两地都成为热门商品，竹野史哉表示，经历了初期软件较少的时期后，PSP即将迎来“收获期”。SCE公开了多款令人惊喜的新作，包括Konami的《胜利十一人9 无所不在》、Banpresto的《超级机器人大战MX》、Atlus的《恶魔召唤师》等。目前推出的PSP游戏总共只有48款，而到2006年3月31日之前预计将会有150款游戏上市。



《超级机器人大战MX》



《随身胜地》



《福福之岛》

168家厂商搭建PS3开发环境

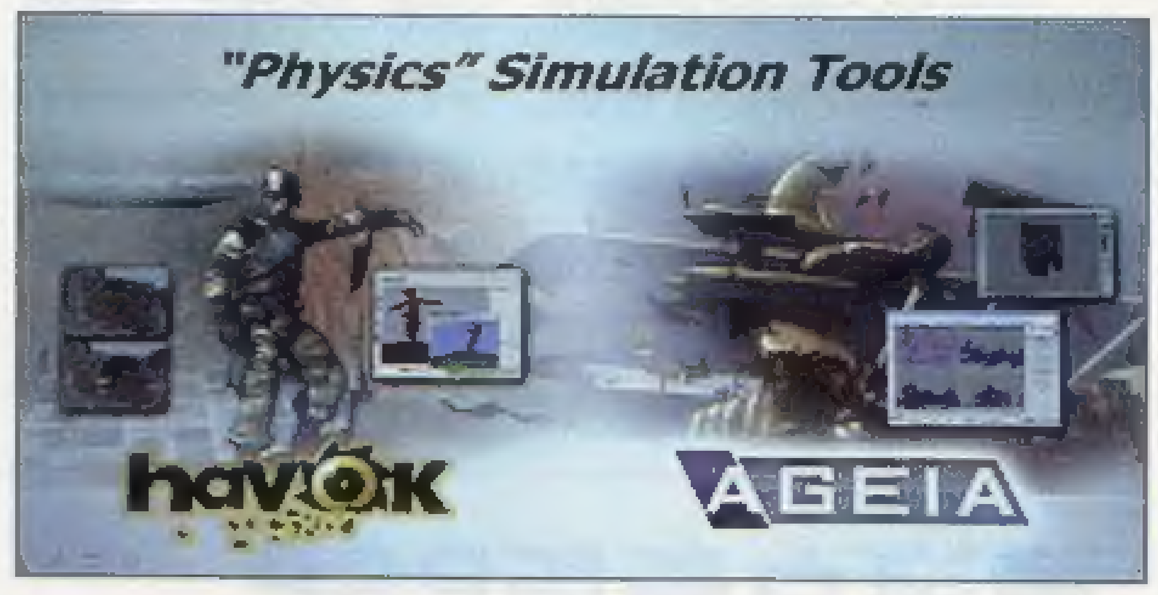


“PS集会2005”的最后便是PS3相关最新消息的公布。第一个上台的是SCE社长兼集团CEO久多良木健，他先是声明目前还不能透露PS3的价格，其后就开始发表关于PS3开发工具包(SDK)的消息。目前PS3的开发工具包的制造仍然无法赶上第三方游戏软件商的需求，7月份总共只发出了450套开发工具包。并且目前提供的仅仅是低于PS3实际性能的评估版，功能完善的版本将于12月发布。索尼正在努力向开发商提供完善的开发环境和辅助工具，希望能够降低次世代游戏的开发费用。为此，索尼目前已经广泛与业界著名游戏开发工具供应商合作，提供多种技术最为先进的开发工具。SCE表示，目前PS3已经有超过2000个基本函数库可以使用，而参加PS3开发环境搭建的工具开发商共有168家，未来预计将会有20000个函数库可以使用。

●**Epic**：由Epic研发的目前最热门的游戏开发技术“虚幻引擎3”的转授权权力已经由SCE获得，SCE表示可编程的着色器是该引擎最吸引他们的地方，这使得开发者可以省时省力地制作出照片级的游戏画面。目前虚幻引擎3的评测版已经与PS3的软件开发工具包一道派发到开发商手中。

●**SN Systems**：英国的游戏开发工具供应商SN Systems与索尼有长达十余年的紧密合作关系，美版PSP上市时的24款游戏中有20款都使用了SN Systems的工具。如今索尼将会收购SN Systems，将该公司广泛应用于PS2和PSP游戏开发的“ProDG”工具软件整合到PS3的开发套件中。

●**AGEIA/Havok**：SCE已经与加州的物理开发工具供应商AGEIA达成战略结盟，由SCE获得了AGEIA的PhysX软件开发工具包转授权权力，将PhysX整合到PS3的SDK中，并且由SCE直接向开发者提供技术支持。PhysX是目前市面上最先进的物理引擎之一，已经整合到虚幻引擎3之中。Havok公司的物理引擎则是业内使用最为广泛的，目前SCE也已经获得了Havok物理引擎以及所有相关内容及纠错工具的转授权权力。



PS3新一波大作公开

早在“PS集会2005”召开之前数日，就有传闻称此次集会将会有大批猛料公布。从现场的实际情况来看，所谓“猛料”指的是作为压轴戏公开的多款PS3新作。索尼将于明年2月在日本召开“PlayStation Conference”，作为PS3发售前的最终预演，PS3会有哪些大作相信到时候就会真相大白了。

《真·三国无双》新作



Koei会长襟川惠子让开发人员演示了一段关羽大刀演武的Tech Demo，并通过暂停和镜头移动表明一切都是即时演算的效果。关羽的3D建模使用了150万个多边形，是目前多数PS2游戏人物建模的200倍。这段Demo是使用Koei自主研发的开发工具制作的，虽然襟川惠子并没有明确表示这就是《真·三国无双》的PS3新作，可以肯定的是，PS3上的《真·三国无双》在技术上将与其非常接近。

《无尽传说》

因《传奇》而著名的韩国Webzen公司目前开始大力进军家用机游戏市场，这款《无尽传说》(Endless Saga)就是他们的第一款PS3游戏，预计将于2007年发售。这是一款次世代奇幻题材MMORPG游戏，目前并未公开任何细节。





《源氏》新作

冈本吉起的游戏共和国正在开发《源氏》时就已经开始了续作的策划，如今PS3版的《源氏》续作终于公开。不过目前仍然没有本作的任何资料，PS集会上放映的影像也只是CG动画。





From Software于此次PS集会上正式宣布加盟PS3，并且公布了其第一款作品：代号为《Project Force》的新作。本作号称将会给玩家提供一个“究极假想现实空间”。从公开的影像来看，本作最大的特点就是玩家可以破坏摩天大楼等巨型建筑。本作全面支持1920×1080的超高解析度。

《Project Force》



《龙穴》(Lair)



PS集会上公布的多款PS3新作影像中，最为惊人的当数SCEA发行、Factor 5开发的《龙穴》。从飞龙眼珠的镜头特写，到滂沱大雨的天气效果，再到漫天飞龙的壮观场面，《龙穴》的表现力令人惊讶。并且这段短片一开始就注明“以下全部由实际游戏片段构成”。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

Xbox峰会2005——现在我们要动真格了！

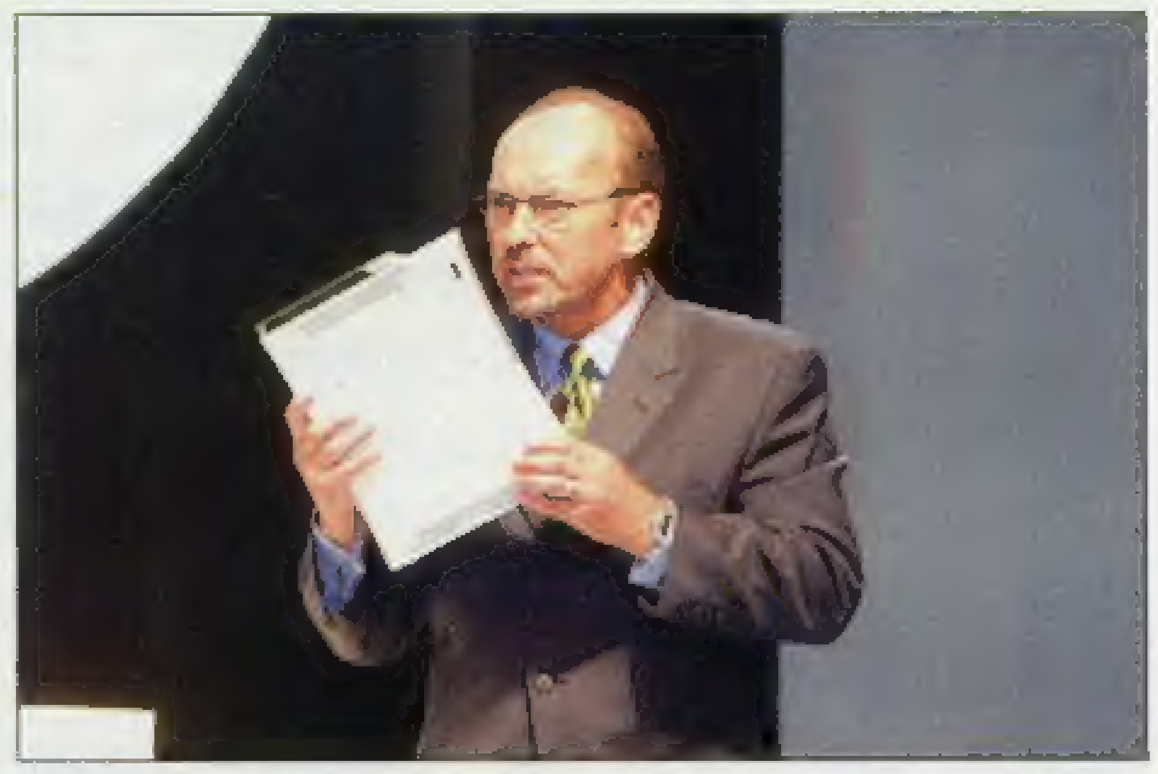
Xbox 360风光无限



“Xbox峰会2005”(Xbox Summit 2005)召开之前，日本Xbox事业本部长丸山嘉浩就曾向媒体透露该会上将有不输于E3的大作阵容公开。有“PS集会”在前，微软自然不想在声势上落于人后。“PS集会”是对整个PS家族的回顾与展望，而“Xbox峰会”则是全部围绕Xbox 360。本次会议上，日本各主要第三方游戏软件发行商不仅纷纷表示支持，更是拿出了各自的看家大作。在日本游戏市场，微软从未如此风光！

“Xbox峰会”一开始先是微软主席比尔·盖茨通过录像发表讲话，表明了微软对日本市场的重视，以及与日本第三方加强关系的愿望。其后微软家庭娱乐部全球市场及发行部副总裁Peter Moore上台发表了充满自信的演讲，Peter Moore





表示：“今天我的演讲你们只需记住一点：游戏与娱乐的未来现在已经来临，Xbox 360是最强大的次世代主机。”Moore其后谈到了日本对于Xbox 360的成功是至关重要的，日本的工程师对Xbox 360的架构和外形设计都起到了重要作用。目前日本的全部主要第三方游戏软件商都已经加盟Xbox 360，而在欧美已经取得成功的Xbox品牌将会把日本的游戏推广到全世界，这一点正是迎合了日本游戏商扩大国际影响力的强烈愿望。

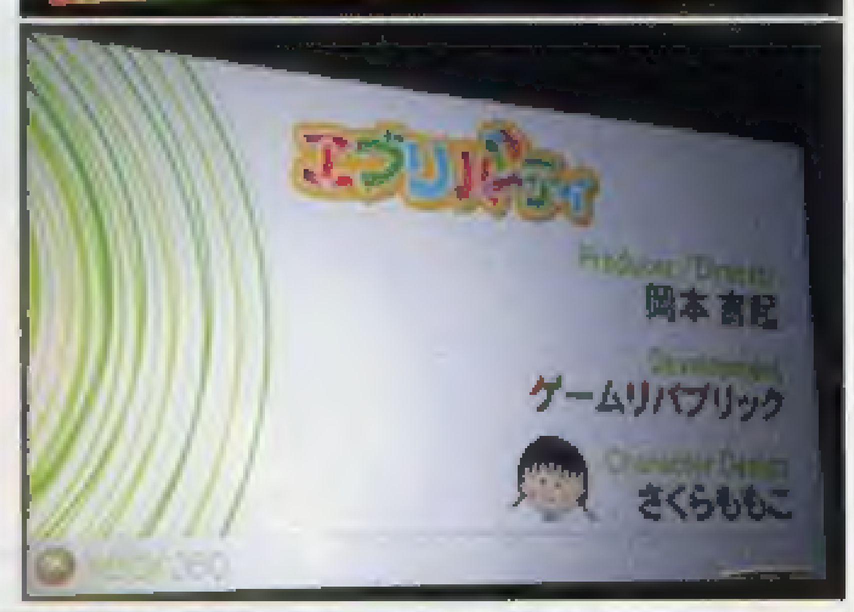
继续扩张第一方阵容

SCE和任天堂在日本都有强大的第一方游戏开发团队，而作为后来者的微软在这一方面则是远远落后。除了拉拢第三方的加盟外，加强自身的游戏开发能力也是当务之急。微软游戏制作室虽然规模庞大，面向日本的游戏作品却是少得可怜。为了能够尽快加强第一方的开发力量，最有效的方式就是与日本业界的顶尖制作人合作。原Capcom的冈本吉起和原世嘉的水口哲也都是Xbox 360的坚决支持者，他们将会与微软游戏制作室合作，壮大其日系游戏的开发力量。本次会议上主要介绍的由微软在日本发行的Xbox 360游戏分别为：《哥谭赛车计划3》、《Every Party》和《九十九夜》。

《Every Party》

早已宣布加盟Xbox 360的冈本吉起终于在此次Xbox峰会上公开了他的第一款Xbox 360游戏：《Every Party》。与目前公开的多数Xbox 360游戏不同，本作并不是强调Xbox 360性能的游戏，而是一款以创意为卖点的游戏。本作的角色设计是以《樱桃小丸子》成名的樱桃子，画面风格非常简单而可爱。冈本吉起着重强调了本作完全没有暴力表现的特征，之所以制作这样一款游戏，是因为冈本吉起本人比较喜欢棋盘游戏。本作就是一款由众多迷你游戏构成的棋盘型游戏，可以四人同玩，并对应Xbox Live多人游戏模式。另外冈本吉起还有一款尚未公布的Xbox 360游戏正在开发中。





《哥谭赛车计划3》

本作可说是目前曝光率最高的Xbox 360游戏，并且预计也将会成为日版Xbox 360的首发游戏。Bizarre Creations的Nick Davies对本作进行了介绍，通过演示日本人熟悉的新宿街区展示了本作照片级的游戏画面。据介绍，本作中每部赛车的外部建模用了4万个多边形，内部建模也用了4万个多边形，而前作中每辆赛车总共只有1万个多边形。环境的逼真程度更是惊人，Davies演示了布鲁克林大桥的赛道，仅这一个场景所用的多边形数就相当于前作的整个纽约。玩家还可以设计改造出自己的赛道，可以挑选的赛车有80多种。



▲新公开的影像中可以看到青梅街道的步行天桥、正在建筑中的新宿南口的甲州街道等，赛道周围的建筑非常真实。







▲仅布鲁克林大桥赛道多边形数就相当于前作的整个纽约。

▲赛道旁的观众全部由多边形构成，每个观众都用了数千个多边形，并且采用动作捕捉技术表现其各种动作。这在赛车游戏中是前所未有的。

《九十九夜》

水口哲也的Q-Entertainment与韩国Phantagram公司合作开发的《九十九夜》故事发生在一个存在人族、兽人、魔族、龙族等各种种族的世界中，由于掌管世界秩序的水晶裂成两半，从而使世界陷入“九十九夜”的黑暗期，各种族为了争夺水晶而发动了战争。本作将会从5位主角不同的角度讲述壮大的冒险故事。据水口哲也和Phantagram的李常云介绍，本作是一款投入150人庞大阵容制作的大作。现场首次公开了本作的实际游戏片段，虽然没有之前公开的CG动画那么震撼，不过填满整个屏幕的敌人也已经足以满足喜欢大场面的玩家。(详情请参阅本期前线狙击)



日本游戏商尽数加盟

Xbox 360从公布之日起，微软就一直强调该主机所获得的日本游戏软件商的大力支持。本次Xbox峰会上，微软终于拿出了强有力的证明。日本Xbox市场部部长泉水敬表示，微软于一年多之前就已经向日本游戏软件商提供了总共1000多套游戏开发工具包，目前各第三方的Xbox 360游戏都已经在顺利开发中，这次公开的影像都是实际开发中的作品。微软广泛邀请了日本各主要游戏软件发行商的代表介绍他们的作品，现场一口气公布了38家公司开发的45款游戏，其中不乏《生化危机5》、《山脊赛车6》、《真·三国无双4 Special》等顶尖大作。

Namco 关注游戏：《山脊赛车 6》

Namco之前已经宣布加盟Xbox 360，并且公布了一款原创新作《幻都杀手》。在此次Xbox峰会上，Namco宣布他们目前正在开发4款Xbox 360游戏，其中最受人关注的当数《山脊赛车6》。"《山脊赛车》系列"一直都是PS系主机初期推广的重要作品，如今将该系列搬到Xbox 360上，也从某种程度表明了Namco经营重心的转移。本作将会积极对应网络功能，并且将会提供新内容下载。





《Love FOOTBALL》是为明年的世界杯准备的一款正统足球游戏，本作将会强调比赛的紧迫感，其系统上的一大创新之处就是玩家在控制球员的时候，可以从该选手的视点进行镜头操纵。

毫无疑问，Xbox最为缺乏的游戏类型就是RPG，针对此，Namco目前也有一款Xbox 360游戏正在开发中。虽然该作目前并未公布，Namco方面表示本作集结了很多"《传说》系列"的制作人员，将会有尖端的画面，并且有很多全新尝试，是一款幻想题材的RPG。

Tecmo 关注游戏：《死或生 4》

若不是有Tecmo的支持，Xbox在日本的情况肯定要比现在更加惨淡。到了Xbox 360时代，Tecmo仍然是微软最重要的合作伙伴之一。目前Tecmo正在开发的Xbox 360游戏共有4款，除了最受关注的《死或生4》外，Team Ninja的坂垣伴信也给我们带来了新的惊喜。《死或生 代号：克洛诺斯》是在《死或生4》之前就宣布开发的游戏，这款原定在Xbox上推出的作品已经转移到Xbox 360上，不过Tecmo仍然没有公开该作的细节。

《死或生4》目前也有进一步消息公开。本作讲述的是海莲娜接管DOATEC协会后继续举办"死或生格斗大会"而发生的故事，本作的系统将会有一定的改变，加入了"姿势"系统，例如新选手艾里奥特的形意拳就分为龙、蛇、虎、鹤等各种姿势。本作目前的完成度已经超过60%。另外，《死或生极限沙滩排球》的续作《死或生极限2》目前也正在开发中，不过该作的主题不再是沙滩排球。还有一款游戏则是代号为"Project Progressive"的原创动作游戏。



◀▲本作将会加入一个类似《GT赛车4》的"拍照系统"，玩家可以用不同的镜头角度和特殊效果拍摄出漂亮的画面，并将其打印出来。

From Software 关注游戏：《赋法战争》

FromSoftware的《赋法战争》已于今年E3期间公布，此次峰会上制作人竹内将典公开了最新预告片。关于本作的最新情报，请参阅本期的前线狙击。



Hudson 关注游戏：《天外魔境 自来也》

Hudson加盟Xbox 360的第一款游戏就是具有浓厚日式RPG风格的《天外魔境 自来也 遥远的日邦格》，本作是1989年PC-E上的系列第一作的重制版，依然由广井王子的Red Entertainment制作，角色设计为千野寅次郎，主题曲制作为坂本龙一。本作的三位主角是：自来也、纲手和大蛇丸，相信喜欢《火影忍者》的玩家对这几个名字都无比熟悉了吧！

Bandai 关注游戏：首款《高达》FPS

即将于秋季与Namco正式合并的Bandai目前也有3款Xbox 360游戏正在开发中。最值得注意的游戏是一款以《高达》为题材的FPS游戏，这也是《高达》相关的第一款FPS游戏，其开发商则是因《龙珠Z：武道会》著名的Dimps公司。本作是一款以网络游戏为主的作品，类似EA的《战地1942》，将会让玩家感受到驾驶着高达作战的临场感。该作预定于明年年中发售。

其次是一款跨媒体发展的作品，除了有Xbox 360版的游戏外，也会有动画等相关作品推出。最后一款游戏目前并未公布，不过该作确定将会是Xbox 360的独占游戏。Bandai旗下Banpresto公司的顶梁柱"《超级机器人大战》系列"也将会推出Xbox 360版新作。



&3DM-SMV
www.plumbook.cn

Capcom《生化危机 5》

在本次峰会召开之前数日，Capcom已经通过新闻稿宣布将会在PS3和Xbox 360上推出《生化危机5》。虽然有点令人意外，却也在情理之中，毕竟Xbox 360的目标用户群与《生化》的目标定位十分接近。关于本作的详情请参阅本期前线狙击。

另外一款Xbox 360游戏就是E3上公开的《丧尸围城》(Dead Rising)，制作人稻船敬二表示，他的目标是同屏出现1000个丧尸。本作虽然以丧尸为题材，也将会有不少喜剧性元素。另外，稻船敬二目前还有一款未公布的Xbox 360游戏正在开发中。



▲这是来自《丧尸围城》中的实际画面，同屏到底有多少丧尸已经让人完全无法数清了。

Konami《胜利十一人》新作

Konami于现场公开了3款Xbox 360游戏，最值得关注的就是《胜利十一人》的最新作。本作目前正以2006年秋冬之际发售为目标而紧张制作中，销量目标为50万套。此外，之前在PS2上引起话题的《摔角玫瑰》也将会在Xbox 360上推出续作《摔角玫瑰XX》，本作最大的特点就是加入了2对2的团队战斗模式，并且比赛舞台将会以室外为主。另外一款游戏是叫做《职业棒球精神》的棒球游戏。此外，Konami表示他们还有其他未公布的Xbox 360游戏正在开发中。



Square Enix《最终幻想 XI》

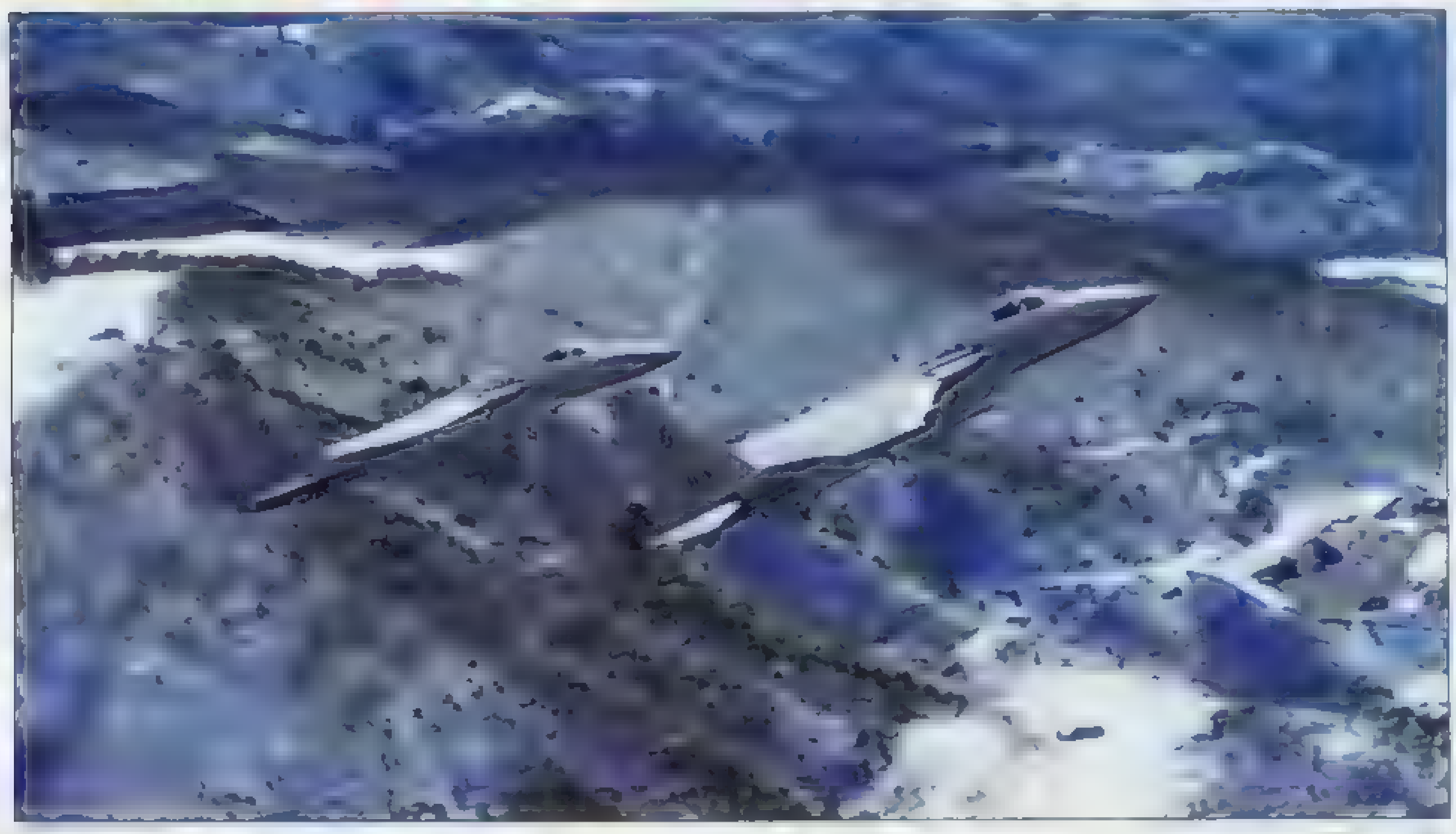


▲Square Enix聚会上公开的《最终幻想XI》实机演示DEMO。

最后上台的是S・E的制作人田中弘道，并演示了《最终幻想XI》在Xbox 360上实际运行的DEMO。田中弘道表示，本作很快就将制作完成，等到Xbox 360上市同时就会同步进行本作的β测试。本作将会在8月17～21日德国举办的"Game Convention"游戏展上提供新的DEMO。



Taito《世界空军》

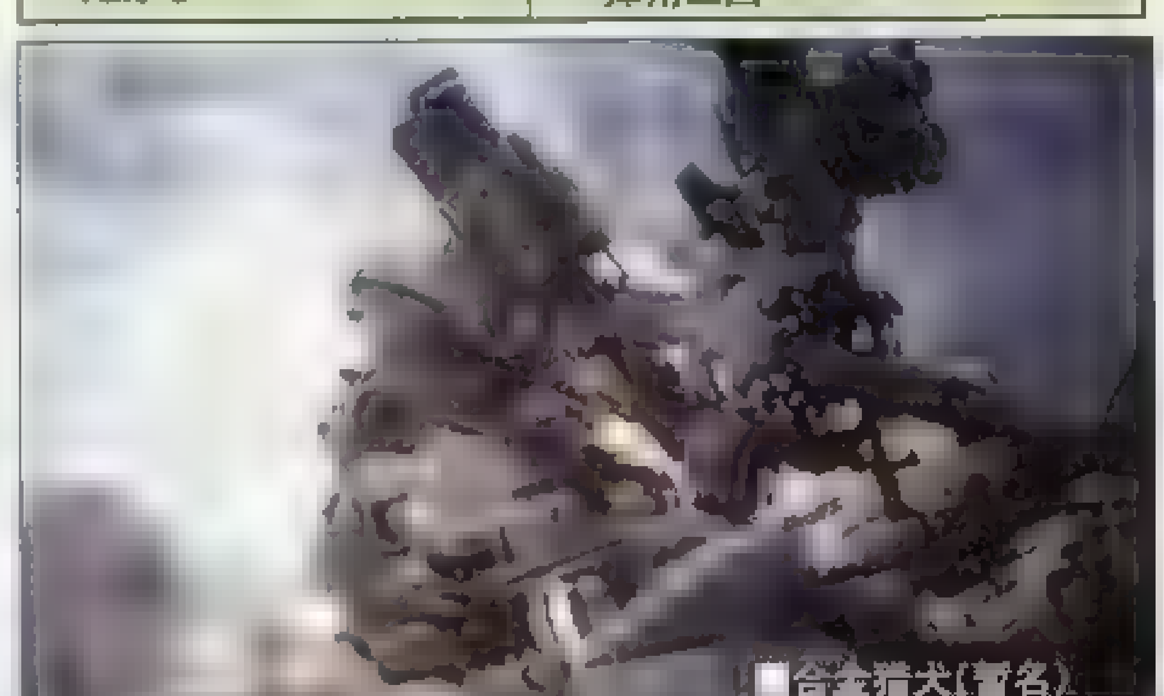


Taito的第一款Xbox 360游戏就是专业空战游戏《世界空军》(World Airforce)，本作收录了大量真实的战斗机，将会有照片级的画面品质。除了空中战外，也会有摧毁地面和海面目标的任务。本作目前完成度为15%。

其他厂商

除了以上主流游戏厂商外，微软也于现场公布了其他宣布加盟的日本厂商以及相关作品。

Artdink	A-Train X
Cavia	未公布
D3 Publisher	E-D-FX
	Chambara Beauty
Idea Factory	未公布
Kids Station	未公布
Marvelous Interactive	未公布
元气	首都高Battle(暂名)
世嘉	合金猎犬(暂名)
SNK Playmore	格斗之王 最强冲击2(暂名)
Spike	未公布
Sucess	动物管理员(暂名)
	Operation Darkness(暂名)
Tomy	Zoids(暂名)
Treasure	未公布
Yuke's	摔角王国



■合金猎犬(暂名)



■首都高Battle(暂名)

Koei《真・三国无双 4 Special》

新作发布阶段的最后播放了一连串的新作影像，其中赫然出现了熟悉的影子：《真・三国无双4》。Koei将会在Xbox 360上推出《真・三国无双4 Special》，可惜现场播放的短暂CG动画中完全看不出来该作的形态。Koei方面目前也没有公布任何消息。



游戏情报站

“Square Enix聚会2005”盛况空前，大作群情报全面公开！

《最终幻想XII》发售日及最新情报、《地狱犬的挽歌》、《王国之心2》等大作动态公开

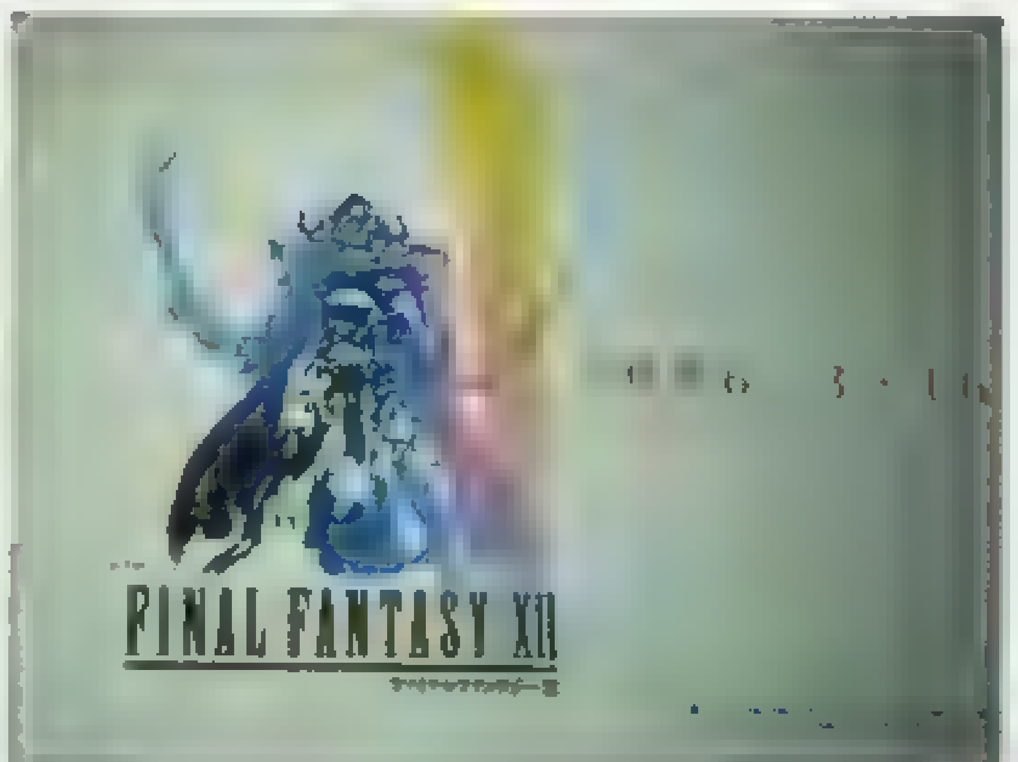


7月30日～31日，S·E策划多时的“Square Enix聚会2005”终于在日本千叶县幕张会展中心的9、10、11号大厅召开。Square Enix不愧是日本人气NO.1的第三方游戏软件发行商，虽然是单家厂商的个展，“S·E聚会”仍然吸引了来自日本各地、乃至全球各国的狂热玩家。开展第一天即吸引了将近2.5万名观众，两日内参观人数达到了46981人（包含记者）。



《最终幻想XII》发售日终于确定

毫无疑问，参加“S·E聚会”的观众大半都是冲着《最终幻想XII》而来的，而S·E也确实没有辜负人们的期望。展区正面的巨大屏幕播放了最新的预告片，在最后赫然出现了“2006·3·16”的字样，虽然2006年3月16日的发售时间比大多数人预计的都要晚，不过总算是有了一个确切的时间让人们可以放心等待，相信这次本作应该不会再延期了。另外，S·E方面通过新闻稿宣布本作的原任制作人松野泰己因为健康原因将不会继续担任制作人一职，转为游戏监督。接替他的是《沙加》系列”的河津秋敏。



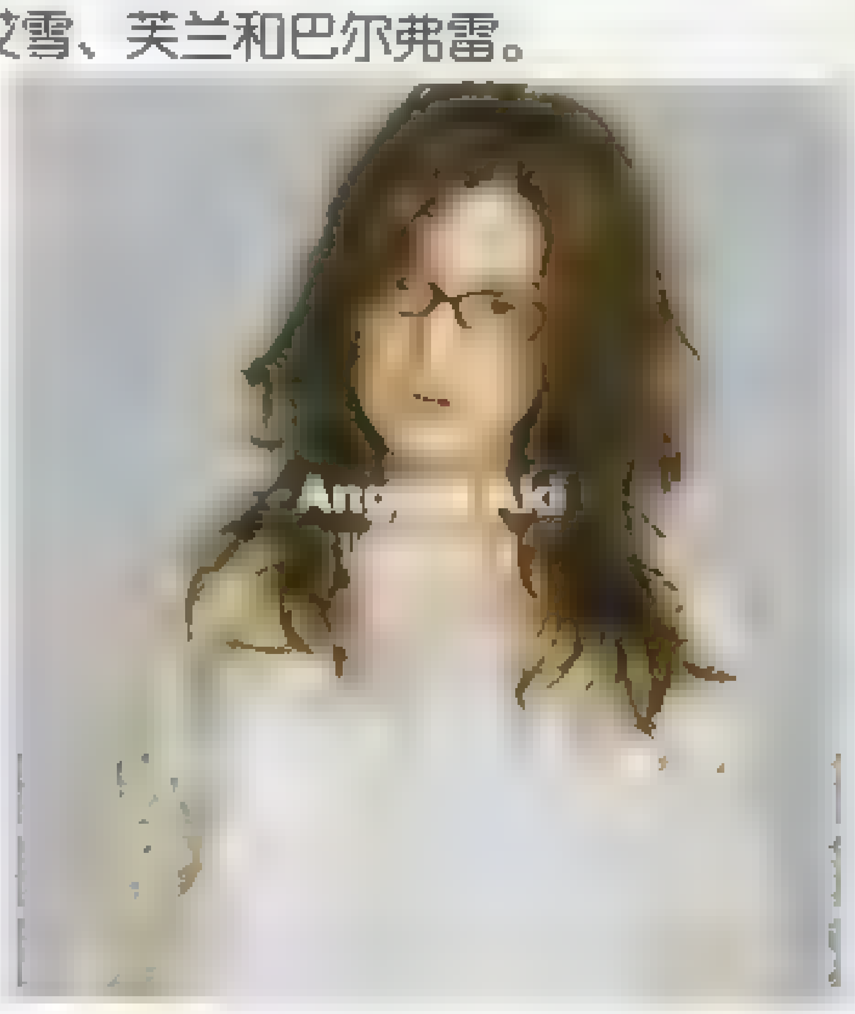
▲让我们耐心等待2006年3月16日的来临吧！



▲S·E为《最终幻想XII》准备了一个巨大的封闭试玩区。

《最终幻想XII》于现场摆放了200部试玩机，提供的最新试玩版中有两个场景，而从这一最新试玩版中也可以看到本作的很多新系统。两个场景中的玩家队伍构成也不同，第一个海岸关卡是梵、潘尼罗和巴修，第二个遗迹关卡为艾雪、芙兰和巴尔弗雷。

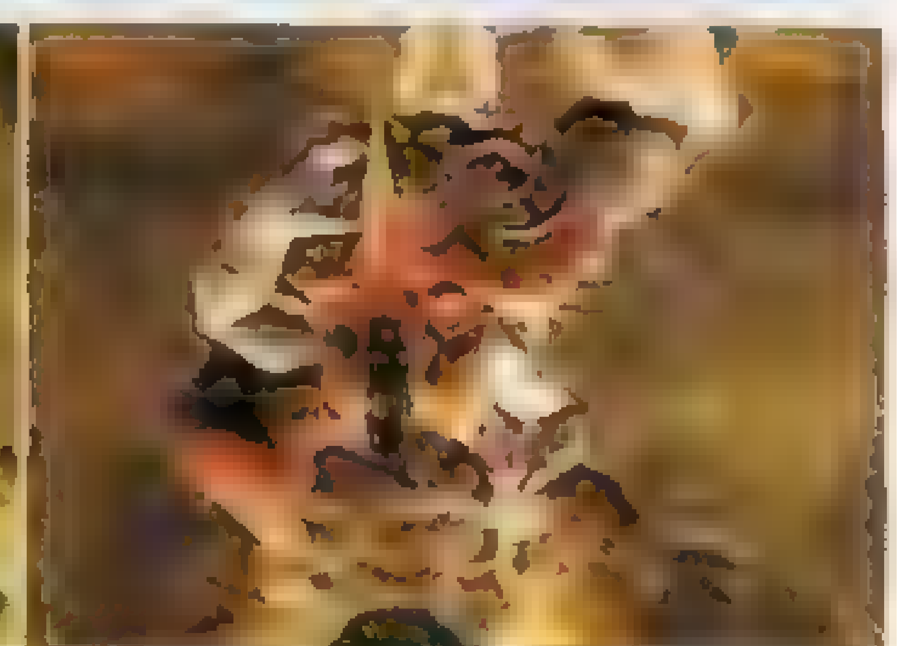
●主题曲：本作的主题曲依然由植松伸夫创作，名为《Kiss Me Good Bye》。这是一首英文歌曲，填词和演唱者是28岁的美日混血儿Angela Aki，该曲将于9月14日发售的Angela Aki的单曲CD《HOME》中首次亮相。本作的音乐主力制作人是崎元仁，音乐制作目前已经基本完成，仅崎元仁制作的音乐大约就有70～80首，多数采用管弦乐风格。



●绿魔法：在指令菜单的“魔法”一栏中赫然出现了“白魔法”、“黑魔法”、“时空魔法”和“绿魔法”，绿魔法这一分类在《FF》系列”中还是头一次出现，目前看来应该主要是辅助系魔法。可以改变敌我双方行动速度的时空魔法虽然经常出现，不过之前也并未作为一个大类区分出来。

●召唤兽：既然是《最终幻想》，肯定少不了召唤兽。《最终幻想XII》的召唤兽系统如今终于浮出水面。本作的召唤兽系统又有新的设计，在试玩版中，玩家只能等到MP值全满的时候才能召唤出召唤兽，随后MP值就会变为0。召唤兽出现后其余角色就会暂时离开，留下召唤者与召唤兽组成2人队伍战斗。在战斗中，召唤兽的行动是完全自动的，发动什么样的招式都不受玩家的控制。并且召唤兽的参战也有时间限制，时间结束后就会消失，换上队伍的其他成员。





●黑发男子：之前在曾在影像中出现的黑色长发神秘男子目前身分终于得以确认，他的名字叫“维因（Vayne）”。维因是阿尔克迪亚帝国第11代皇帝古拉米斯的三子，下任皇帝的继承人。他有两个哥哥和一个弟弟，但兄长都已经战死，不过据传闻，两位皇子的战死其实内藏阴谋……维因具有优秀的军事才能，虽然他只是在父亲古拉米斯身边辅佐，但古拉米斯的很多命令在由维因下达下去时都作了一些变更，因此古拉米斯暗中对维因心怀戒心。这种担心不无道理，因为维因的影响力已经波及到了帝国的执法者“裁判”那里。在指挥侵略达尔马卡斯之后，维因就任为拉巴纳斯塔的执政官。



《地狱犬的挽歌》网络模式



《最终幻想Ⅶ 地狱犬的挽歌》于现场准备了50台试玩机，不过最令人关注的却不是游戏本身的试玩版，而是其网络模式。本作目前已经确定将会支持PlayOnline的网络服务，并且已经从8月1日开始在日本招募在线多人游戏部分的β测试者。在网络模式中，玩家扮演“Deep Ground”组织的某位士兵。网络模式将是本作的重要部分，会有大量多人合作的任务，也有网络对抗的模式。



▲以一部《大暴走》在日本走红的柴崎幸。

《代码世纪 指挥官们》主题曲

《代码世纪 指挥官们 继承者与被继承者》确定将于10月13日发售，其主题曲确认为柴崎幸作词演唱的《记忆口袋》(Memory Pocket)。

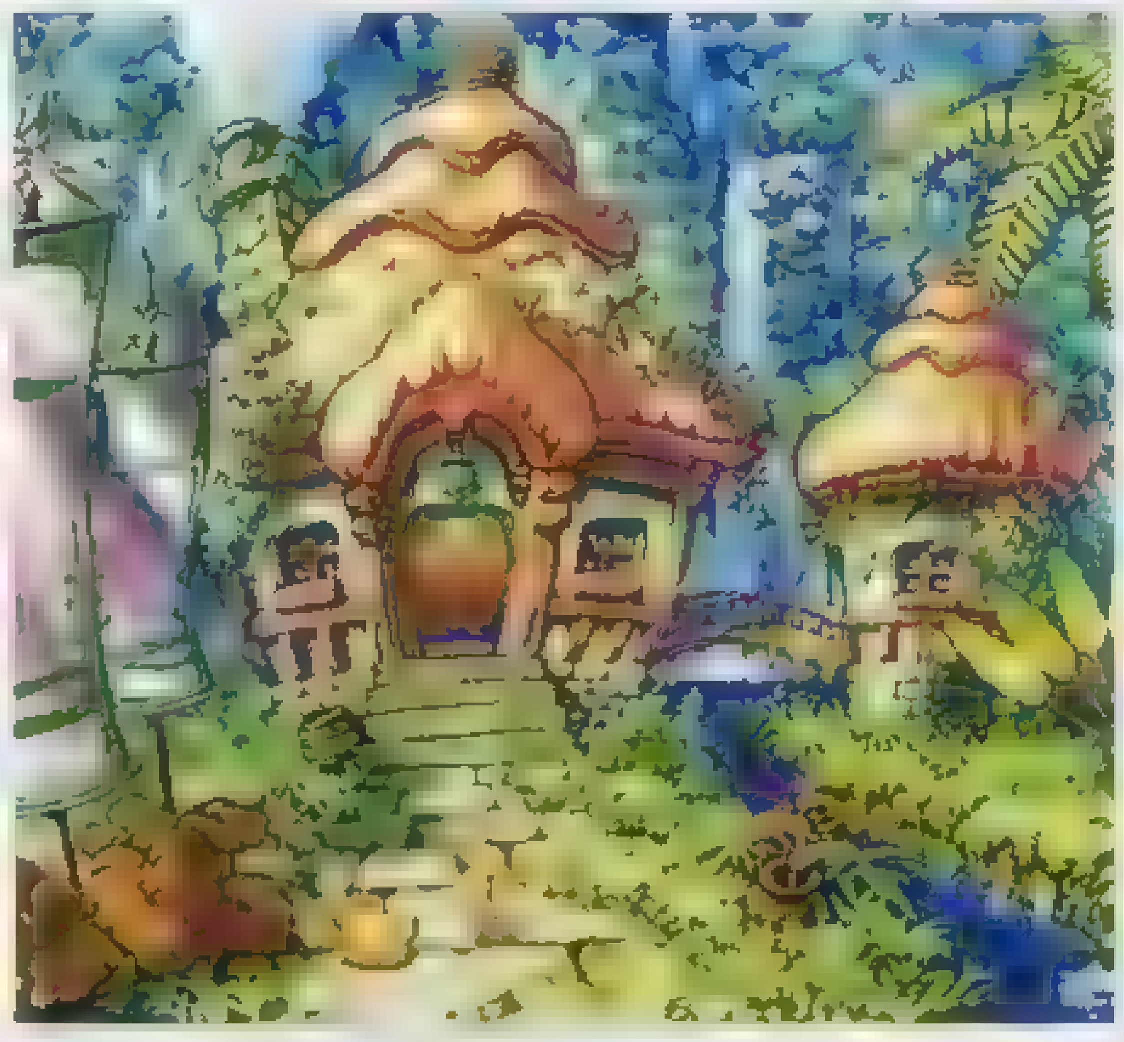


《王国之心Ⅱ》主题曲

《王国之心Ⅱ》于现场准备了150台试玩机，声势仅次于《最终幻想Ⅻ》。试玩版中共有“美女与野兽”、“花木兰”、“迪士尼城堡”和“阿拉丁”四个世界可选。S·E方面表示，本作将会继续由宇多田光担任代言人，主题曲为宇多田光创作兼演唱的《Passion》。



▲《王国之心Ⅱ》虽然试玩机够多，排队等待的玩家更多。



《圣剑传说》跨媒体

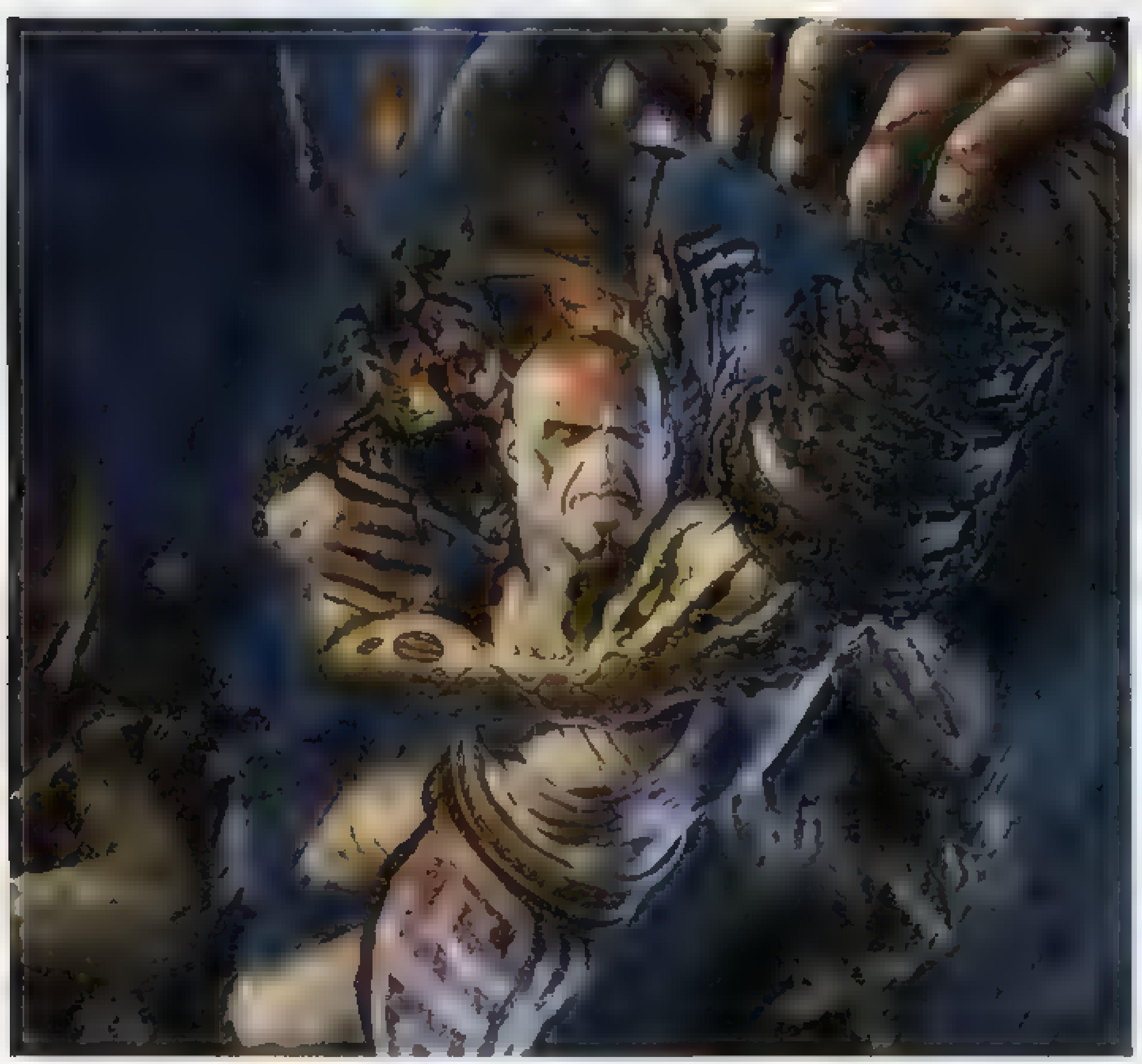
S·E目前仍然没有公布《圣剑传说 玛娜世界》的详细消息，不过本作确定将会采用“多元化发展战略”，预计将会与《代码世纪》一样进行跨媒体发展，推出诸如小说、漫画等相关作品。此外S·E提供的宣传小册中明确表示，游戏版的《玛娜世界》将会是一款跨平台、跨类型的游戏。

环球即将开拍《战神》电影版

《蝙蝠侠 侠影之谜》制片人接手《战神》电影

据美国娱乐杂志《综艺》报道，环球影业目前已经获得了PS2大作《战神》的电影版版权。Mosiac Media的Alex Gartner和Charles Roven将会担任本片的制片人，至于本片的导演目前还没有公布。环球方面对于本片非常重视，由副总裁Jeff Kirschenbaum亲自负责监督制作。环球正在拍摄的另外一部游戏电影是将于年内上映的《毁灭战士》。

Charles Roven近期的作品是6月17日上映的《蝙蝠侠 侠影之谜》。在《综艺》的采访中，Roven说：“自从3月份玩过游戏版后，我们就被该项目深深地迷住了，它的故事非常适合拍摄成电影。”据报道，Roven曾经积极参与了《蝙蝠侠 侠影之谜》游戏版（本刊原译《蝙蝠侠 开战时刻》）的制作，其本人也十分喜欢游戏。



韩国掌机GP32后继有人

韩国Gamepark公布GP32后继机种GPX2

2001年，韩国的Gamepark公司曾经推出了一款名为GP32的掌机，由于机能比GBA强悍不少，因而也引起了相当大的关注。然而由于缺乏游戏软件商的支持，这款掌机即使是在掌上游戏需求量相当大的韩国本土也没能获得成功。不过随着PSP在韩国的热卖，韩国的掌机市场似乎又开始兴旺起来，而Gamepark也正式公布了GP32的后继机种“GPX2”。



GPX2是一款有着强大性能的掌机，采用标准PDA的320×240解析度TFT液晶屏幕。不过最为有趣的是，在Gamepark的官方介绍中于非常明显的位置介绍了GPX2广泛兼容各种模拟器的功能，支持的模拟器包括SFC、MD、PC-E、MAME（街机）等。缺乏软件商支持的Gamepark似乎打算通过模拟器作为突破口，不知道他们是否已经考虑过可能因此发生的官司纠纷。

GPX2硬件规格

双处理器架构：ARM920T（主处理器）、ARM940T（视频协处理器）
操作系统：Linux
内存：32MB
NAND闪存：64MB
体积：143.6mm × 82.9mm × 34mm
存储媒体：SD卡
屏幕：3.5英寸TFT LCD
解析：320 × 240
连接类型：USB 2.0
电池：2节AA电池
电池使用时间：视频播放8小时、音频播放14小时
视频支持
视频文件类型：MPEG、MPEG4、Dvix 3.11、4x、5x、XVID、WMV
音频文件类型：MP2、OGG、WMA
支持最高解析度：720 × 480
帧数：每秒最大30帧
最大视频码流：1178kbps
最大音频码流：384kbps
字幕：SMI
音频支持
声道数量：左右声道立体声
频率：20Hz～20KHz
文件：WMA、OGG、MP3
码流采样率：16位/8～48KHz
均衡器：普通、古典、摇滚、爵士、流行
其他功能：电子书、游戏、字典
支持图片：JPG、BMP、PCX、GIF

庆祝十周年"传说"新作公开

Namco公开系列十周年纪念之作《深渊传说》



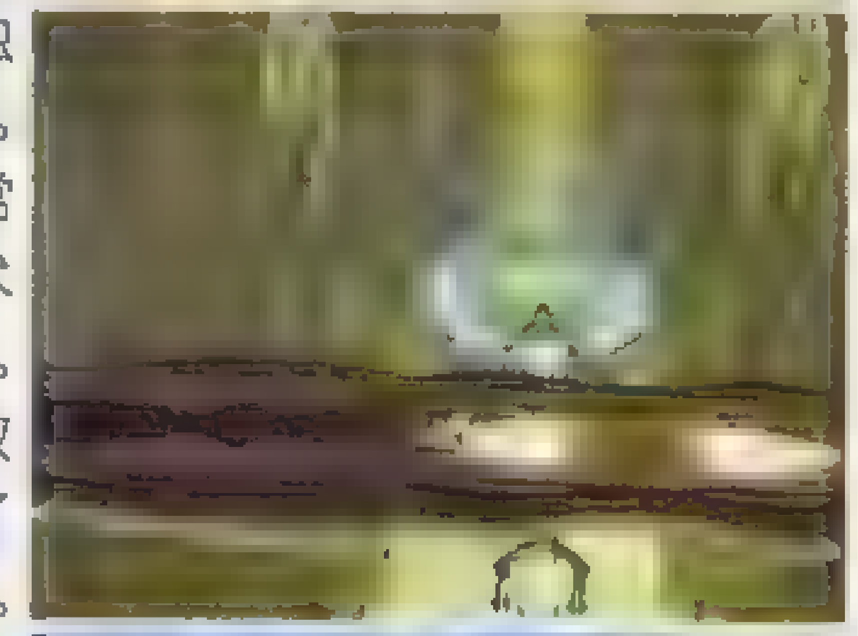
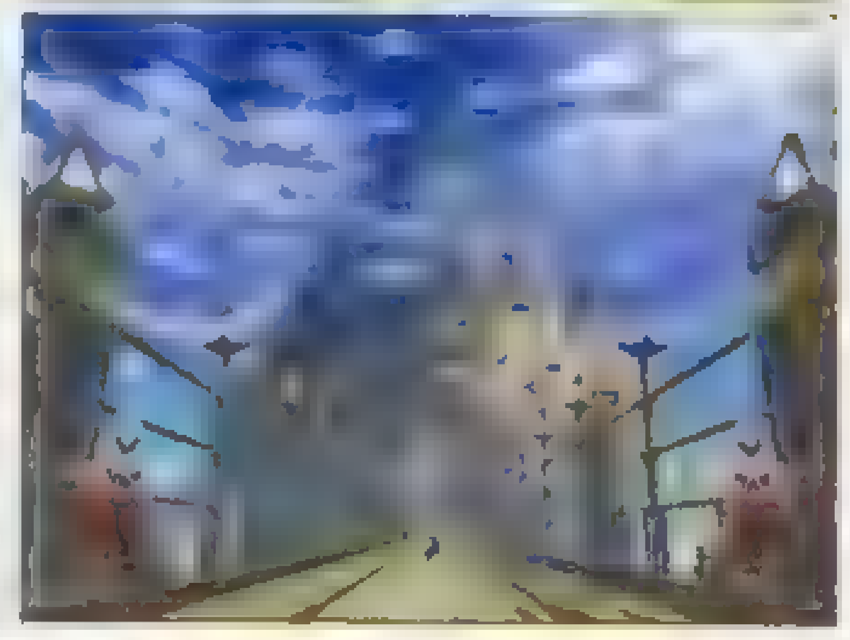
"《传说》系列"是目前Namco在日本最卖座的游戏系列，并且其人气有持续上升之势，因此相关作品也是全面开花。PS2版《神话传说》尚未发售，如今Namco就迫不及待地公开了系列最新作——《深渊传说》(Tales of the Abyss)。

《深渊传说》是庆祝"《传说》系列"诞生十周年的纪念之作，对应平台仍然是PS2。1995年《幻想传说》诞生于SFC平台，当时就凭借藤岛康介的精美人设、达到SFC极限机能的精美画面以及充满爽快感的战斗系统在SFC的众多RPG中突围而出。如今的这款最新作将会继续采用藤岛康介的人设，画面则是采用类似《仙乐传说》的3D画面。



《仙乐传说》的故事发生在一颗叫做Oldland的星球上。两千多年前，人们在星球上发现了"第七音素"。第七音素里藏有太古时期星球的诞生、直至未来星球灭亡的"星之记忆"。星球上的各大势力为了争夺第七音素而发动了空前激烈的战争，漫长的战争令整个大陆满目疮痍，并且世界各地都出现了含有致命毒素的瘴气。后来，人们在能够解读"星之记忆"的音律士Yuria的指引下将瘴气封入地底深处，Oldland因此逐渐恢复了生机。现在这颗星球上主要分为Kimraska Lambardia王国和Malchut帝国，人们在Yuria的教义和Lorelei教团的指引下生活。



目前Namco公开的主要人物有两名。Luke是Kimraska王国某公爵的独生子，拥有使用第七音素能量的能力。由于从小到大都被宠坏，因而性格非常自大，不过对于剑术训练非常认真。Luke小时候曾被敌国绑架，因此失去了儿童时代的记忆。Tear是Lorelei教团的战士，擅长使用第七音素的力量。Tear年幼的时候就失去了父母，作为孤儿的她很小就接受了士兵训练。虽然外表冷漠，内心却非常温柔。

PSP/NDS推动美国市场规模膨胀21%

NDS及PSP热卖，美国上半年游戏市场规模大幅膨胀

美国市场调查机构NPD Group日前公布了2005年上半年度美国游戏产业的一些重要数据。今年1月1日至6月30日，美国游戏软硬件总销售额为41亿美元，比去年同期的34亿美元增长了21%。

美国游戏市场规模的明显膨胀主要原因是PSP和NDS的热卖，在这两部掌机的推动下，掌机软件、硬件和周边的销量分别增长了74%、181%和81%。不过已经呈饱和状态的目前这一代主机销量继续呈下降趋势，硬件销量减少了6%，不过软件和周边的销量分别提升了3%和6%。PC游戏软件销量比去年减少了10.5%。而总体上由于掌机市场的大幅膨胀，美国游戏软件市场规模也增长了9.2%，达到28亿美元。此外，NPD也公布了上半年美国游戏市场上最畅销的10款游戏排名。

2005年上半年美国游戏排行榜TOP 10

排名	游戏名	机种	发行商
1	GT赛车4	PS2	SCE
2	口袋妖怪 绿宝石	GBA	任天堂
3	MVP Baseball 2005	PS2	EA
4	星战前传3	PS2	LucasArts
5	横行霸道：圣安德里亚斯	PS2	Take Two
6	战神	PS2	SCE
7	塞尔达传说 小人帽	GBA	任天堂
8	生化危机4	NGC	CAPCOM
9	午夜俱乐部3：DUB版	PS2	Take Two
10	星战前传3	Xbox	LucasArts

新闻短波

《真·三国无双4》卡片版



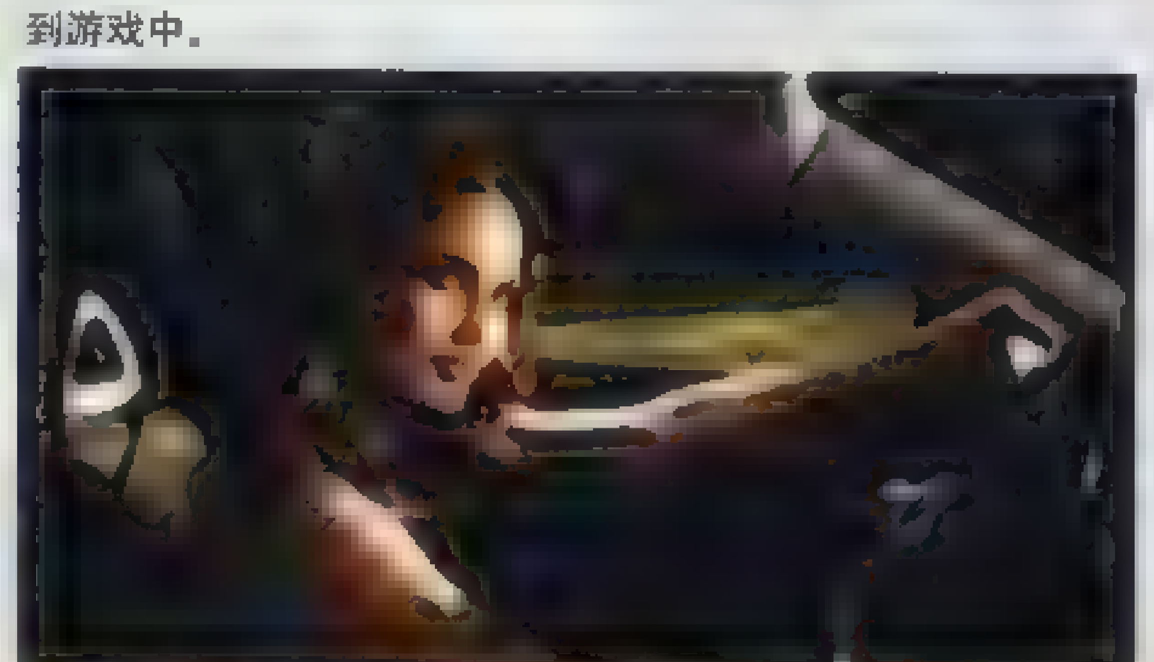
光荣于7月29日推出了《真·三国无双4》的收藏卡片对战游戏版，首套卡片分为魏蜀吴三种不同包装的新手包，每包内含53张卡片，售价为1575日元。另外还有售价294日元包含10张卡片的补充包。全套卡片总共266种，包括36种指挥官卡、160种武将卡、35种策略卡、15种陷阱卡和20种道具卡。

美国召开的"国际漫画节"上，微软与Marvel公司宣布达成合作协议，微软游戏制作室将会在Xbox 360上开发根据Marvel的多部知名漫画作品制作的网络游戏。

《教父》延期

EA宣布《教父》的现有游戏平台版本将会延期至明年1月1日~3月31日期间发售，而Xbox 360版将会延期到2006年4月1日之后。本作的开发团队目前已经重组，减少了开发人员的数量。

EA宣布《极品飞车 头号通缉》的代言人将会是超级名模Josie Maran，Maran曾经出演了《范赫辛》、《飞行员》等大片。在游戏中她将会扮演迷人的女车手Mia，引导玩家前往比赛场地，并且在比赛过程中提供帮助。EA邀请了好莱坞电影摄影特技师David Pearson(《机械公敌》)和知名视觉特效监督Habib Zargarpour(《完美风暴》)进行影像特效合成制作，将实拍的Maran形象转化到游戏中。



EA宣布获得了Valve部分游戏的发行权，将于今年10月发售的Xbox版《半条命2》将由EA代理发行。

美国的跨国资讯公司Strategy Analytics发表了游戏业研究报告。据该报告显示，未来7年内次世代主机将会卖出2亿台，其中PS3为1.218亿台(市场占有率60.9%)、Xbox 360为5880万台(市场占有率29.4%)，而任天堂革命只有1800万台(市场占有率9%)。届时全球游戏机市场规模将会达到470亿美元。

日本微软宣布Xbox 360将有"家庭设定(Family Settings)"的年龄分级限制功能，家长进行这一设定后，子女就无法在Xbox 360上玩超过年龄限制的游戏。这一分级是按照CERO分级制度为参考的。另外，Xbox Live也是可以进行年龄分级限制的。



Tapwave公司基于Palm操作系统的掌机Zodiac从7月25日开始正式退出市场，相关服务全部终止。Zodiac掌机于2003年底发售，具有极其丰富的功能和极高的性能，然而却严重缺乏游戏软件支持。到退出市场时总共只有不超过20款游戏。



From Software将于10月27日推出资料片性质的《义经英雄传 修罗》。本作的规模号称将是前作的两倍。除了原来的源氏一族外，还有平氏一族、木曾一族的总计30多位武将。游戏新增了"协力对战模式"，可以由两名玩家使用二分屏的方式同时进行游戏，玩家可以从30名武将中随意挑选喜欢的武将投入战斗。

EA业绩锐减16%股票评级被调低

业绩下滑美国两大金融机构调低EA股票评级

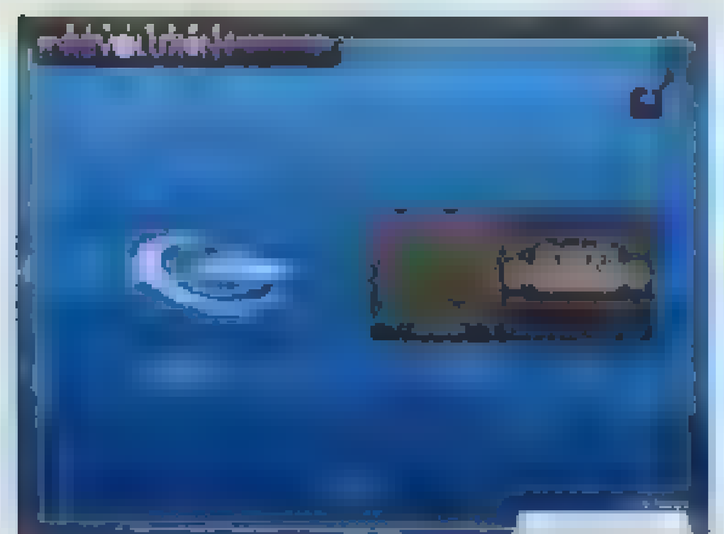
最近一段时间，EA的股价出现剧烈波动。美国两大金融公司目前已经调低了EA股票的投资推荐评级，花旗集团将EA评级从“买入”调为“持有”，而贝尔史登则将评级从“表现一般”下调为“表现不佳”。这一消息发布之后，EA股价立即下跌2.9美元，跌幅达3.4%。

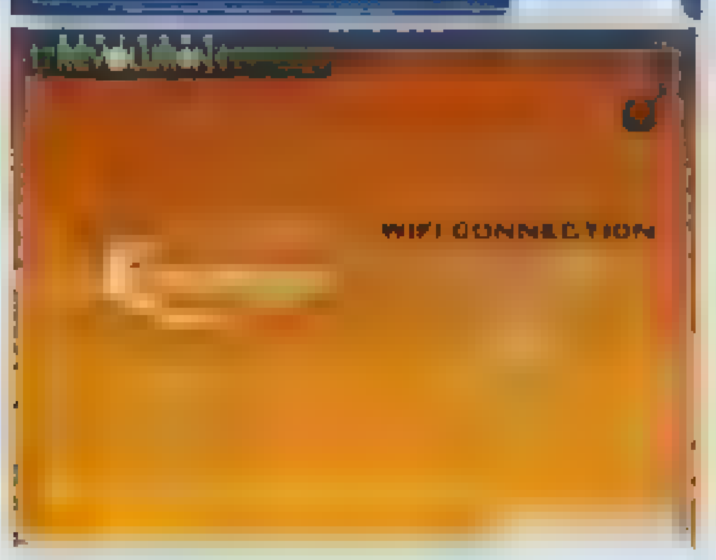
EA股票评级被调低的主要原因是其新财年经营业绩表现不佳，截至6月30日的第一财季，EA的营业收入仅为3.65亿美元，比2004年同期大幅减少了16%。该季度EA出现了5800万美元的亏损，而去年同期为盈利2400万美元。目前EA已经将其年收入预期下调到33～34亿美元，第二财季收入预期为6～6.3亿美元，低于华尔街投资者们的预期。EA的财报发布之后，其股价迅速下挫2美元。

EA每年都有数十款百万大作，而第一财季只有2款游戏销量突破百万。其一是PC版《战地2》，其二是跨平台的《荣誉勋章 欧洲突袭》。该季度内销量超过50万套的游戏是：《蝙蝠侠：侠影之谜》、《FIFA街头足球》、《MVP棒球2005》、《极品飞车：地下狂飚2》。另外，EA表示他们现在已经大规模投入次世代游戏的开发，已经收到了数百套Xbox 360开发工具包，索尼方面也提供了30～50套PS3游戏开发工具包。

流言版

任天堂“革命”界面泄露？





最近网上广泛流传着几张据称为任天堂“革命”主机操作界面的图片，这几张图片的来源不明，任天堂方面也没有发表任何评论，不过其专业性程度非常高，因此了网友们的广泛关注。这两张所谓“界面图”中右上角是“WIFI”和“DS”标志，似乎是开启无线通信以及与NDS同步，并且主界面中也有“下载游戏”、“任天堂WIFI连接”等选项，进入“任天堂WIFI连接”后可以下载任天堂的经典游戏。并且在界面中还可以看到一款游戏——《任天堂全明星大乱斗 革命》(Super Smash Bros Revolution)。

点评 E3之前曾经流传出一段制作极其专业的“革命”宣传影像，结果被证实为业余爱好者的作品。因此再专业的设计也不要轻易相信。这两张画面的右下角都有“by DefectDS”的字样，实际上这正是作者的名字。这位作者后来在Joystiq网站证实，这两张图片是他用Photoshop制作出来的。

可信度 ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

Xbox 360黑色版11月4日发售？



Xbox365.com不久前传出一则消息，该站宣称获得了微软某合作网站泄露的消息，Xbox 360将于11月4日发售。同一时期，Joystiq网站出现了一张黑色版Xbox 360的图片。于是有人将这两则消息综合，结果就出现了“Xbox 360黑色版将于11月4日发售的消息”。8月初，The Inquirer网站称获得了某沃尔玛员工的消息，同样显示Xbox 360将于11月4日发售，售价为299美元，并且更是有Xbox 360的包装盒照片为证。



▲看起来，Xbox 360的包装盒似乎都已经做好了。

点评 11月是Xbox 360最有可能的上市时期，不过具体时间相信连微软自己也还没有确定，目前微软的目标只是“以11月为目标而努力”。至于黑色版Xbox 360，虽然Xbox 360可以更换面板，整个机身却竟还是无法全部改变的，推出一款黑色版Xbox 360相信只是早晚的事。

可信度 ★★★★☆☆☆☆☆☆

PS3《最终幻想VII》重制版？

7月底召开的“S·E聚会”上，Square Enix于会场中央的大屏幕上播放了E3上公开的PS3版《最终幻想VII》Tech Demo，由于这个大屏幕是用来播放S·E新作影像的，因此现场观众纷纷猜测S·E将会开发PS3复刻版《最终幻想VII》。在接受媒体采访时，S·E方面的发言人表示这段DEMO获得了空前热烈的反映，并且在“S·E聚会”中也获得了所有观众的肯定。基于人们的热烈期待，S·E在计划未来新作项目时将会考虑制作《最终幻想VII》的重制版！



点评 Square内部有大批制作人希望重制《最终幻想VII》，这是S·E高层已经确认的事实。目前可以确定的是，《最终幻想VII》补完计划”还会有新作公开，不过PS3的《最终幻想VII》并未开始开发，至于是否会有这样一款游戏，就要看玩家的热情了。

可信度 ★★★★☆☆☆☆☆☆

本期关注数字

SCE亏损额增加30亿日元

7月28日，索尼公布了该公司第一财季的经营业绩。报告显示，SCE的亏损额从去年同期的29亿日元增加到59亿日元，亏损额增加了30亿日元。本财季PS2的总销量为353万台，PSP的出货量209万台。不过PS2游戏的全球出货量减少了8%，只有3500万套。该季度内，PSP的软件销量为490万套。SCE表示，亏损额增加的主要原因是广告宣传及行销管理经费用增加，面向次世代主机投入的研发费用也是主要原因。

任天堂利润暴跌78.5%

任天堂宣布，截至6月30日的第二财季，该公司的销售额仅为707亿日元，比去年同期减少了14%，其运营利润更是大幅降低了78.5%。去年同期任天堂的运营利润为137.2亿日元，今年只有37.5亿日元。任天堂今年的第一财季运营利润也比去年减少了85亿日元。任天堂销售收入和运营利润大幅降低的主要原因是上半年推出的游戏实在太少，第二季度NGC的游戏少于10款，并且多数都是第三方的跨平台游戏。另外，NGC和GBA SP的硬件销量都在暴跌，该季度GBA的销量只有98万台，去年同期则是高达230万台。NGC的销量也比去年同期减少了60%。

200万Xbox Live用户

去年微软宣布Xbox Live用了不到两年的时间就获得了100万注册用户，不到一年时间，微软宣布Xbox Live用户已突破200万。目前支持Xbox Live的游戏有超过200款。此外微软的家庭娱乐部门也开始逐渐脱离亏损状态，截至6月30日的微软第四财季里，该部门的亏损额从去年同期的3.4亿美元减少到1.79亿美元。整个微软集团本财年的总收入为397.9亿美元，净利润为122.5亿美元，而去年分别为368.4亿美元和81.7亿美元。

日本市场萎缩34%

日本游戏市场已经连续多年萎缩，这是不争的事实，不过萎缩的幅度到底有多大呢？据Enterbrain发布的报告显示，日本游戏市场的巅峰是在1997年，当时其市场规模为6603亿日元。而去年日本游戏市场规模只有4361亿日元，7年内，日本游戏市场萎缩了34%。

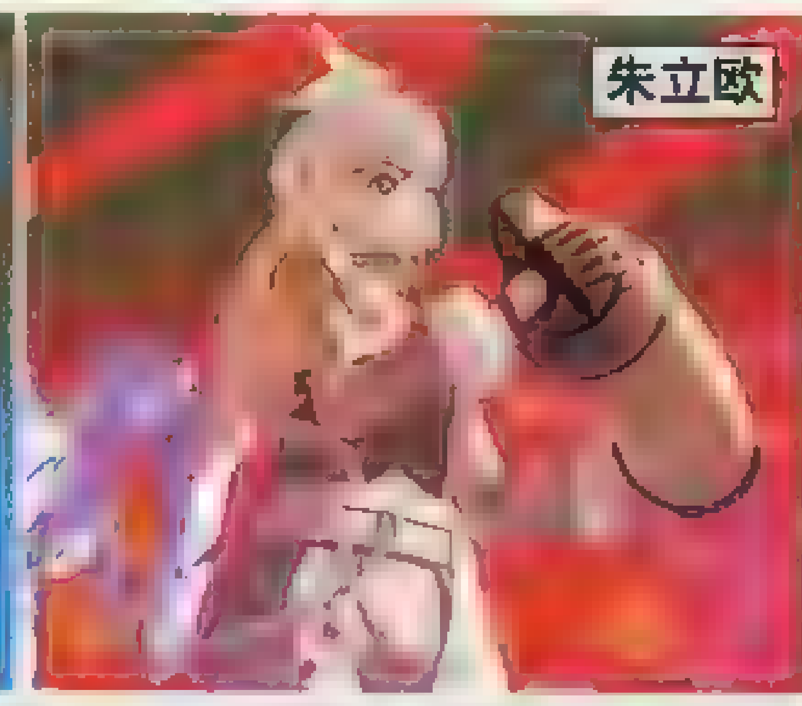
不过若是与FC巅峰时期的1987年相比（当时市场规模为3000亿日元），日本游戏市场规模仍然扩大了45%，并且日本游戏市场目前已经开始出现复苏的趋势。由于PSP和NDS的出现，今年上半年日本国内游戏软硬件总销售额为2071亿日元，比去年同期增加了3.6%。其中硬件销售额为730亿日元，软件销售额为1341亿日元。

PS2 怪物农场5 马戏团大篷车 SLG

多罗加盟农场，全新的育成之旅！







▲本作的整体画风和系列前几作相比可以说是焕然一新，新的画风可以说是唯美而又清新。似乎是相当能讨女孩子欢心的那种风格啊，看来Tecmo这次也把目标市场盯上了女性玩家群。



▲可爱的多罗猫可以称得上是SCE的吉祥物，它在女性玩家当中同样很有号召力。

“《怪物农场》系列”是Tecmo公司一部非常受欢迎的游戏系列，自第一款《怪物农场》问世以来，便凭借独树一帜的游戏性和趣味性获得了玩家的一致好评。该系列作品推出至今累计销售已达350万套。游戏以一种称为“圆盘石”的道具来创造怪物，这种道具在我们的世界被叫做“音乐CD”，通过CD创造出来的怪物都是惟一的，玩家培育它们之后可以进行游戏对战。

在《怪物农场4》发售2年后，Tecmo公司终于公布了全新第五作《怪物农场5 马戏团大篷车》的情报。新作除了保留系列一贯的怪物养成要素和对战系统外，还增加了角色扮演与动作冒险的要素。

《怪物农场5》中，玩家扮演立志成为怪物训练师的马戏团成员朱立欧(Julio)，他将与拥有神奇力量的女主角娜尤塔(Nayuta)一起，共同面对未知的命运。究竟在娜尤塔身上隐藏着什么样的力量，又是谁在背后操纵未来？让我们共同期待2005年内发售的全新《怪物农场5》为我们解答！此外，Tecmo在手机平台上推出的《怪物农场POP》及即将发售在手机上的《怪物农场POP Battle Online》将会与《怪物农场5》联动，联动后可获得稀有怪兽，不过国内玩家要想获得它们的机会看来渺茫……

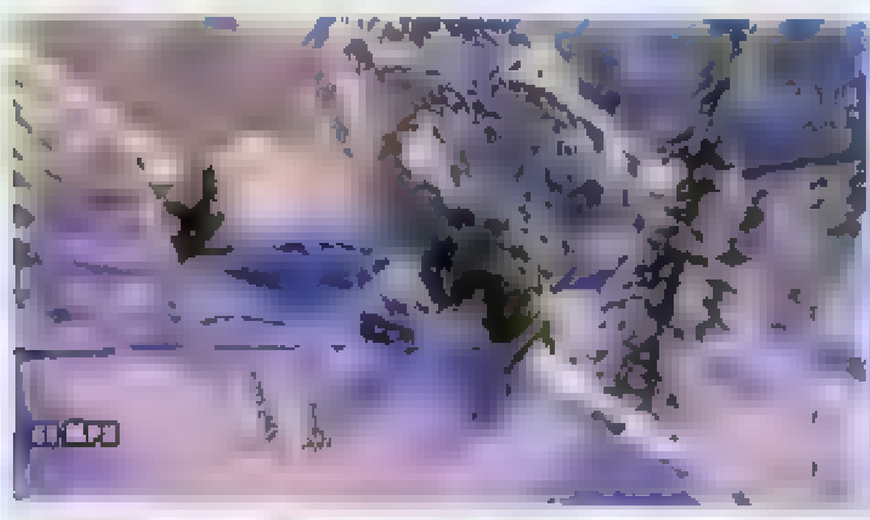
Tecmo在7月20日举办的发表会上还宣布，SCE公司的吉祥物井上多罗将出现在游戏中，日本拥有高人气多罗猫的出现，相信会给“《怪物农场》系列”注入新的活力。 [文：SOUL]



▲实际的游戏画面，给人一种RPG游戏的感觉。

PSP SSX巡回赛 SPG

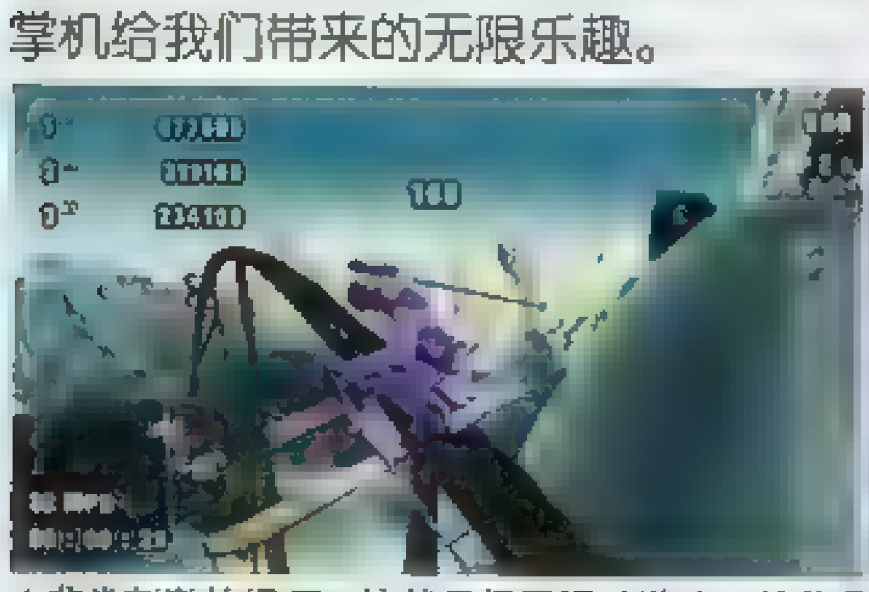
想滑雪吗？随时随地都可以！





▲在阿尔卑斯山脉中飞驰竞速，感觉如何？发售至今，PSP的画面表现机能已经没有人再表示任何怀疑了，现在的问题是，PSP到底还可以强到什么程度？

随着新一代掌机PSP的发售，EA历来奉行的跨平台战略自然也要立即上马。由EA Canada制作，EA Sports Big负责发行的滑雪游戏王者“《SSX》系列”最新作 《SSX巡回赛》即将在今年10月份发售。PSP版完好地继承了家用机版的各种优点，包括出色的手感，玩家配合PSP肩部的LR键可以轻松做出华丽眩酷的花式滑雪动作；玩家还可以通过玩出好成绩来获得有着诸多附加功能的服饰，比如提升速度或稳定性的服装等，大大增加了收集和育成的乐趣；当然还有最棒的模式——联机对战，利用PSP的WI-FI功能，PSP版可以支持最多4位玩家一起比赛滑雪噢！想滑雪吗？随时随地都可以，这就是掌机给我们带来的无限乐趣。 [文：阿迪]





▲非常刺激的场面！这就是极限运动游戏，让你尽情体验极限运动的刺激，却不用担心受伤。另外《SSX》是EA的头号极限滑雪运动大作，因此所有的玩家有机会都应该尝试一下。

PS2 雷电III STG

拥有20年历史的正统射击最新作！

Taito于日前宣布街机上的最新射击游戏《雷电III》将会推出PS2移植版，发售日定于9月22日。“《雷电》系列”自1985年诞生以来，已有20年的历史。在系统方面，这款最新作虽然只有射击、炸弹两种基本的攻击操作，但却以独特、绝妙的操作手感与精致的图像描绘赢得了玩家的青睐。《雷电III》除了完美保留了系列前作的优点之外，还增加了名为“FLASH SHOOT”的系统。该系统向玩家们贯彻了“先手必胜”的理念，敌人在出现后越快消灭，获得的分数就越高。利用该系统，只要玩家们能够记得敌人的出现位置(俗称“背版”)就能够得到高分！



▲这就是本作中玩家操纵的战斗机“FIGHTING THUNDER ME02”。

除了保留街机版原有要素外，PS2版还追加了一些原创的模式——连续与每关BOSS对战的“BOSS RUSH模式”、能够自由选择完成过的关卡的“关卡选择模式”以及收录了本作设计原画的“画廊模式”。

[文：沙罗]





▲应用了全新3D画面技术的2D玩法正统射击，这就是《雷电III》。

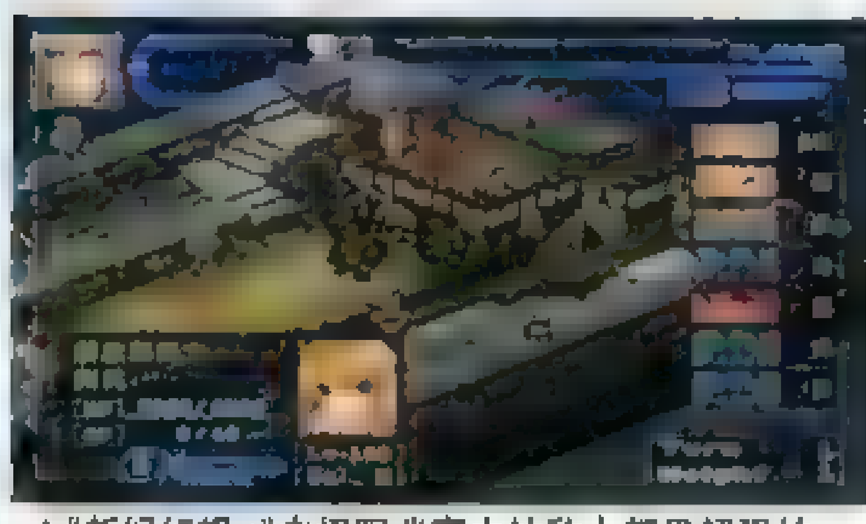
PSP 新纪幻想 圣魔之魂II 无限阵营 S·RPG

新纪幻想 …… Idea Factory …… 日期 …… 2006年秋

无限的新世纪幻想只在PSP登场!


▲《新纪幻想Ⅱ》的插画及人设水准都相当优秀。这也是系列作的特色。

《新纪幻想Ⅱ》是Idea Factory于今年1月27日发售的一款PS2用S·RPG，而这次向大家介绍的这款游戏正是它的PSP移植版。虽然是PS2的移植版，但如果完全移植那就太没诚意了，所以PSP版的《星纪幻想Ⅱ》增加了2个新要素：一是无限Lv，正如游戏标题名中所示的“无限”一样，游戏中角色的Lv也是无限的，换言之就是可以培养出具有超强能力的角色——即使能力显示已经MAX，但还可以无限培养，其强度甚至可以大大超过最终BOSS。二是极限迷宫，既然可以通过无限升级来培育超强角色，那么相应的就有强力的敌人要面对，因此IF为玩家准备了一个“极限迷宫”。这个迷宫是一个充满了强力敌人的恶魔领域，在这里出现的敌人与PS2版相比都是超过上限的，而且很多能力都超过正篇BOSS，打穿该迷宫才是最具挑战性的任务。［文：邪魔天使］


▲《新纪幻想Ⅱ》中极限迷宫中的敌人都是超强的，稍不注意就有可能全灭。

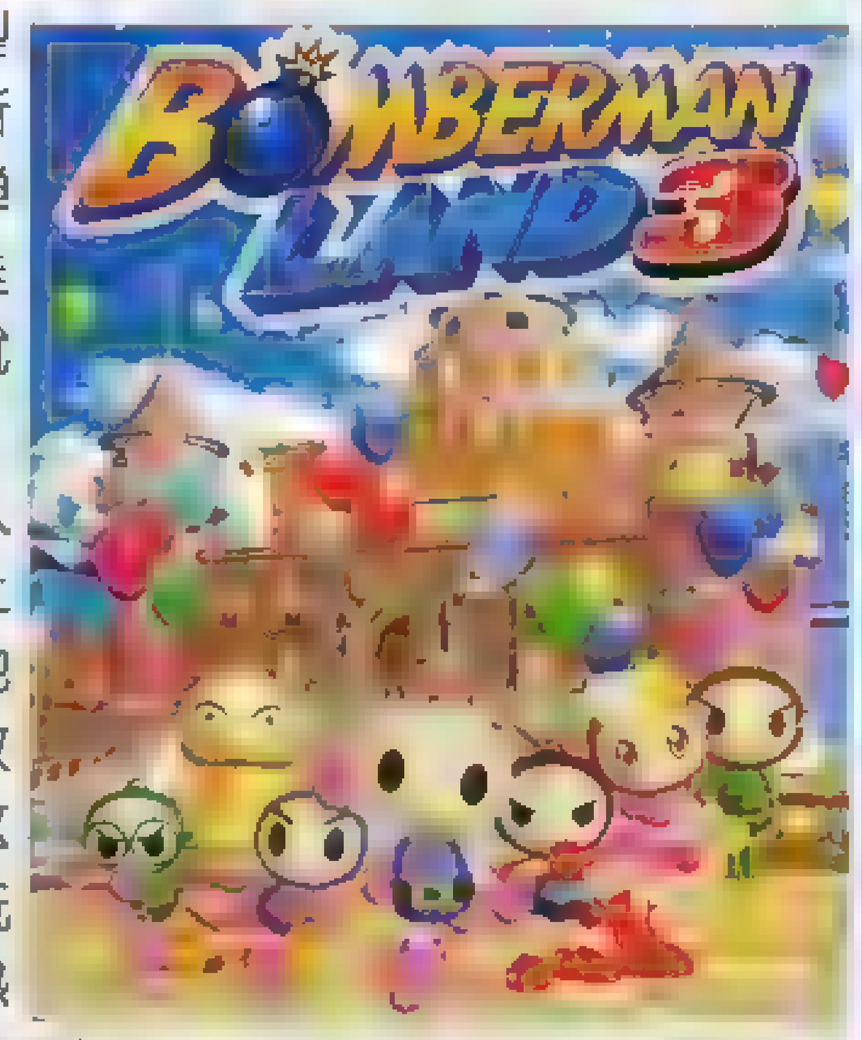


▲练出超强的人物，能力超上限并不是梦想，当然了，你也要有时间才行。

PS2 炸弹人大陆3 ETC

Bomberman Land 3 …… Hudson …… 日期 …… 2006年8月3日

炸出个暑假，《炸弹人大陆》新登场!



从简简单单的ACT演变成各种类型的作品，“《炸弹人》系列”的确陪伴着新老玩家度过了不少快乐的时光。《炸弹人大陆》属于一部新生的系列，目前推出的就是该系列的最新作，它的特色就是让玩家能同时玩到大量的迷你游戏。选择故事模式的话，玩家将会扮演主人公在一个被称为“炸弹人大陆”的岛屿上进行冒险，通过参加各种迷你游戏和地图的探索，能得到一种“方块”，只要收集到规定的数量就可以进入下一个区域。由于每个迷你游戏都有不一样的玩法，所以游戏总给人一种玩不完的感觉。这次Hudson还收录了《高桥名人的冒险岛》、《星际战士》以及《扁豆与牛奶》等数款经典作品的游戏模式，定能勾起老玩家的美好回忆！另外游戏还有一种A·RPG式的生存模式，在这模式中玩家可以扮演英雄在各个迷宫中冒险，并且拯救世界。［文：猫太］





PS2 梦幻之星 宇宙 A·RPG

Phantasy Star Universe …… SEGA …… 日期 …… 2006年冬

继承《PSO》神髓并具有更强大的单机模式!

自从去年E3展上《PSU》的宣传影像首次公布以来，这部号称继承了《PSO》神髓并且有着更加强大完善的单机模式的作品一直受到广大FANS的关注。而自今年E3之后，随着游戏发售日的日益临近，本作也公布了更多的情报，以下就让我们进一步了解《PSU》。

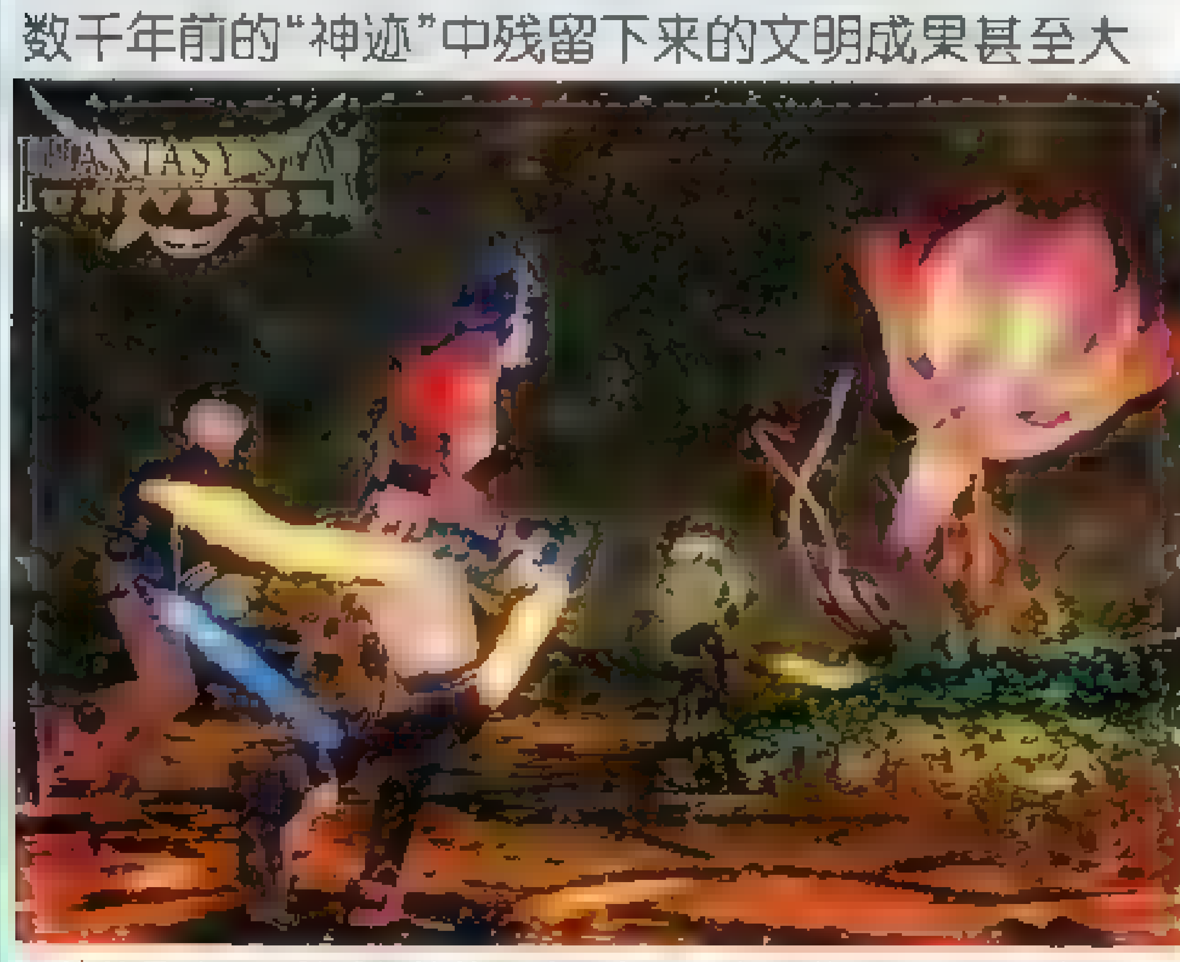
首先要说的是与游戏世界观有关的内容。在作为《PSU》舞台的格拉尔太阳系内，存在着两个组织，一个是由民间人士自发组织的治安维持机构“守护神”（即主角所属的机构），另一个是由太阳系内3大行星的政府共同组成的军事组织“同盟军”。随着来自宇宙的谜之生命体“SEED”的出现，在格拉尔太阳系的各大行星上都出现了被称为“神迹”的古代建筑物遗迹。经调查证明，这些数千年前的“神迹”中残留下来的文明成果甚至大大超过了格拉尔太阳系现有的科技水平。围绕“SEED”与“神迹”，一场席卷了整个太阳系的风波开始了！而在这风波之中，一支隶属于同盟军的特务部队“安德拉姆机关”慢慢展现出了它不为人知的一面……

在以前的情报中，我们为大家介绍了游戏的男主角依桑·韦伯和女主角卡兰·艾拉。这次，SEGA又公布了数位角色，他们是：依桑的妹妹、重要的NPC露米娅，31岁的男性兽人同伴莱奥乔纽，17岁的男性人类同伴冰河雷人，以及极有可能作为敌方BOSS级角色登场的65岁男性型机械人，“安德拉姆机关”的神迹统辖管理部队队长兰沃尔特。在这些新公布的角色中，冰河雷人实际上已经在E3的试玩版中登场过了，属于外貌与实力并重的美形角色。

游戏系统方面的新情报是，作为系列作一大特色的特技（游戏中称之为Technic，相当于魔法）在本作中依然会保留，并且会有进一步改良。除了传统的炎、冰、雷、光、暗等属性特技外，本作还将加入一些类似重力攻击的全新特技！［文：阿修罗］


▲依桑的妹妹露米娅·韦伯。


▲男性兽人同伴莱奥乔纽。



▲这就是被SEED严重侵蚀的星球景象，那些巨花就是SEED生命体。

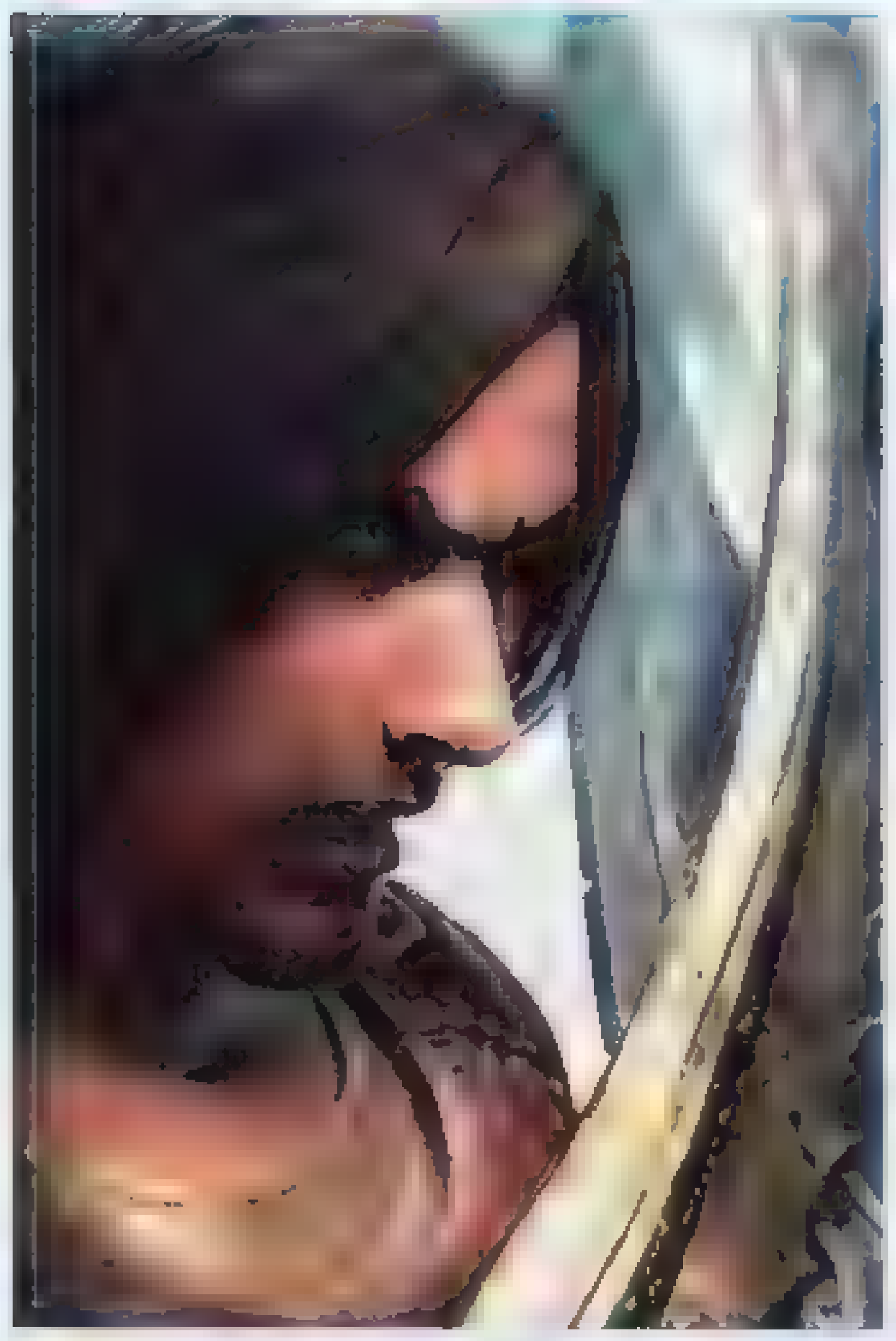


▲看这画面大家就应该可以感觉到，本作就是《PSO》的续作。



▲超帅的光枪特写！不过要想玩到本作还需很长时间的等待啊。

&3DM-SM



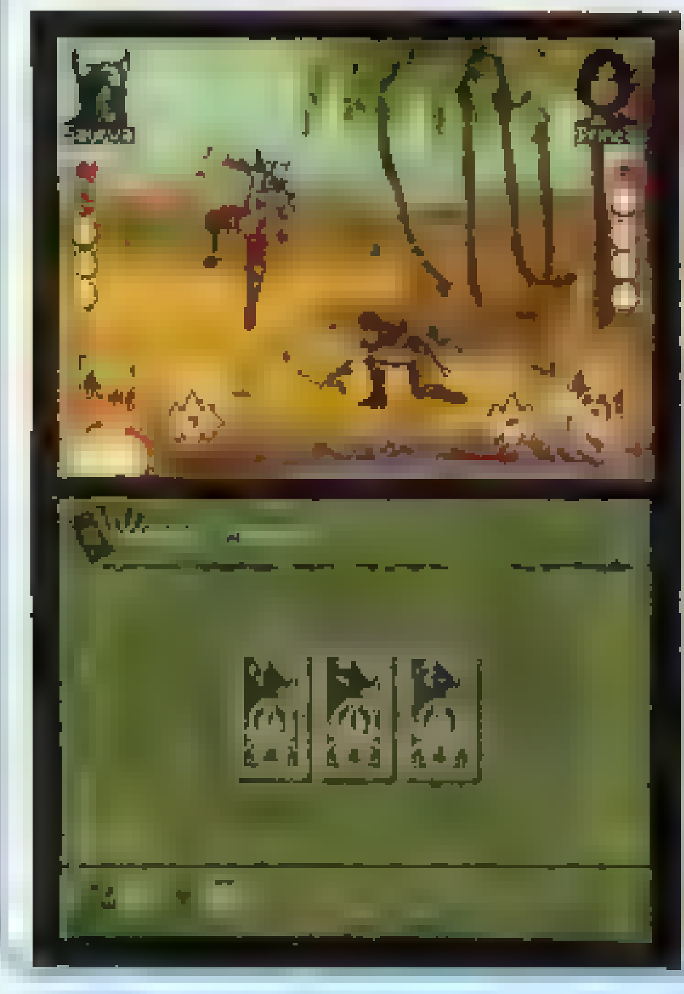
波斯王子登陆NDS，矫健身手将用卡片展现！

NDS 波斯王子之战 SLG

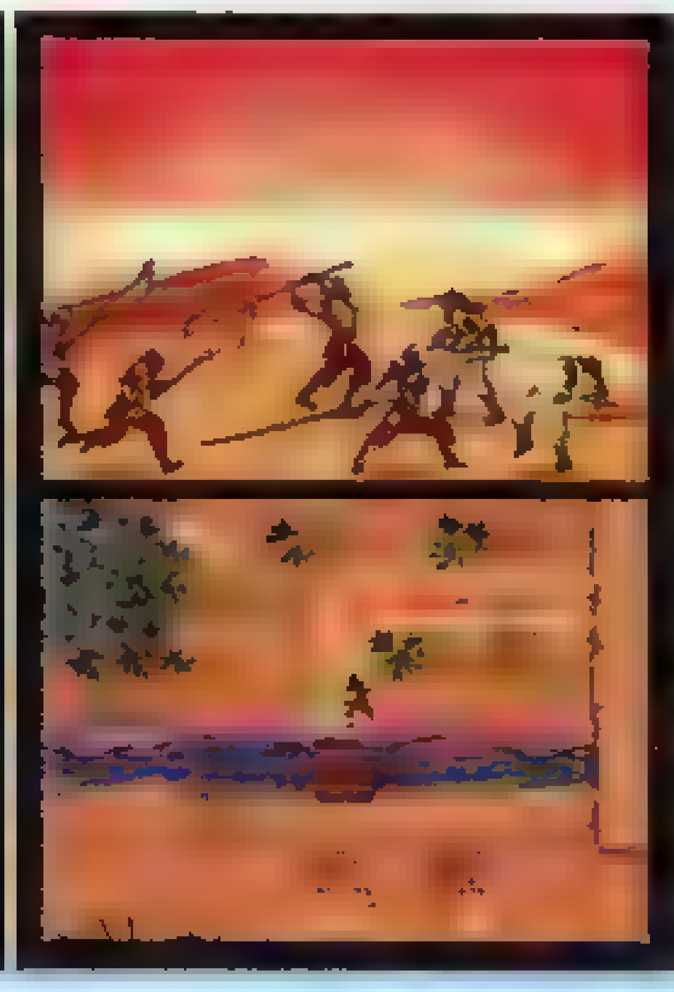
Battles of Prince of Persia Ubisoft 美版 未定

自经典动作游戏"《波斯王子》系列"从2003年全面复活以来，其游戏涵盖现今几乎所有的主流游戏平台，包括PC、PS2、Xbox、NGC，但掌机方面只有GBA曾经出过一款《波斯王子 时之砂》。现在新时代掌机之一NDS也终于有自己的原创《波斯王子》游戏了！

这款以《波斯王子》为题材的原创游戏名为《波斯王子之战》，但和以往的《波斯王子》不同，本作的游戏类型不再是传统的动作冒险类型，而将会是一款以卡片方式进行战斗的策略游戏。游戏里面的角色来分别来自于《波斯王子 时之砂》和《波斯王子 武者之心》，而游戏的故事剧情也发生在这两作之间：当王子试图摆脱不断被怪物达哈卡(Dahaka)追杀的命运时(《武者之心》的主线剧情)，无意中释放了远古的恶魔，从而使波斯与印度两国之间爆发了战争……







玩家在游戏中既要在策略界面中指挥一个单位或部队的行进，又要利用规则、通过本作专门设计的卡片系统来进行战斗。我们从已经公开的几幅实际游戏画面可以得知：NDS的下屏幕主要用来进行人物移动与卡片选择，上屏幕则显示人物、卡片的详细信息与战斗画面(可以看到战斗分为部队战和将领战，其中还有超魄力的必杀技)。

除此之外，游戏支持多人无线对战，只要有一盘卡带你就可以和朋友一起在NDS上一起游戏了，同时也可以和朋友进行卡片的交换，从而迅速达成全卡片收集。



▲《波斯王子》也能够发展成策略游戏，这不由让人想到《鬼武者 战略篇》。

虽然本作的发售日未定，但可以肯定会定在家用机的正统续作《波斯王子3》之前，因此在《波斯王子3》来临之前，"波斯FAN"们届时不妨先拿起手中的NDS与王子一起体会一场别样的战斗。［文：SOUL］



▲战斗画面似乎分为两种，一种是主将对主将，一对一式的战斗；一种则是多人合战。

PSP 横行霸道：自由城故事 ACT

PSP年度头号大作即将降临！



▲有《GTA》护航，PSP今年必将在欧美地区大卖特卖！

PSP发售以来一直缺乏真正意义上的大作，多数具有较高知名度的作品也都是以移植为主。不过这种缺乏超级大作的情况很快就要结束了。《横行霸道：自由城故事》是一款完完全全的新作，虽然是以《横行霸道3》(GTA3)的自由城为背景，但本作的故事、人物和任务都是全新的。故事从1998年开始，主角托尼·席普莱尼(Tony Cipriani)逃亡了一段时间后又回到了自由城，黑帮朋友Don Salvatorie给了他一份差事，让他掌管曾在《GTAIII》中露面的一家饭店。当然，给Salvatorie做事没有那么容易，席普莱尼的人生注定无法脱离黑道的杀戮……



▲本作是以《横行霸道III》中的自由城为故事发生地的，实际上，自由城是对美国现实中各大城市的影射。

《横行霸道：自由城故事》将会尽可能地保留家用机版的感觉，本作的游戏时间在80～100小时左右，长度在《GTAIII》和《横行霸道 罪恶都市》之间，对于一款掌机游戏而言是十分惊人的。并且本作会利用PSP的一些特有功能。例如玩家可以在游戏过程中播放存储在记忆棒中的MP3，这样在游戏中驾车时收听的电台节目就是自己的MP3音乐了！虽然是以《GTAIII》的自由城为背景，一些建筑在本作中将会被更改，以反映本作所处的不同时代。而隐藏包裹、特技飞车等的地点也会变更。另外，本作预计也将会对应PSP的无线多人游戏功能。

操作方面，玩家可以使用R1键瞄准目标，用方向键在各个目标间切换，本作的瞄准定位系统据说将会是全系列中最棒的。Tony的移动以及镜头视点的变化都是通过类比滑杆实现的。本作的游戏引擎开发至今实际上已经有2年半的时间，使用了不少镜面反射和微粒效果，号称画面品质将会在《GTAIII》之上。［文：星夜］



▲在《GTA》中，基本上所有的交通工具都是"所见即所得"的！



▲能够在游戏中听自己想听的音乐，这是连PS2也没有的特色



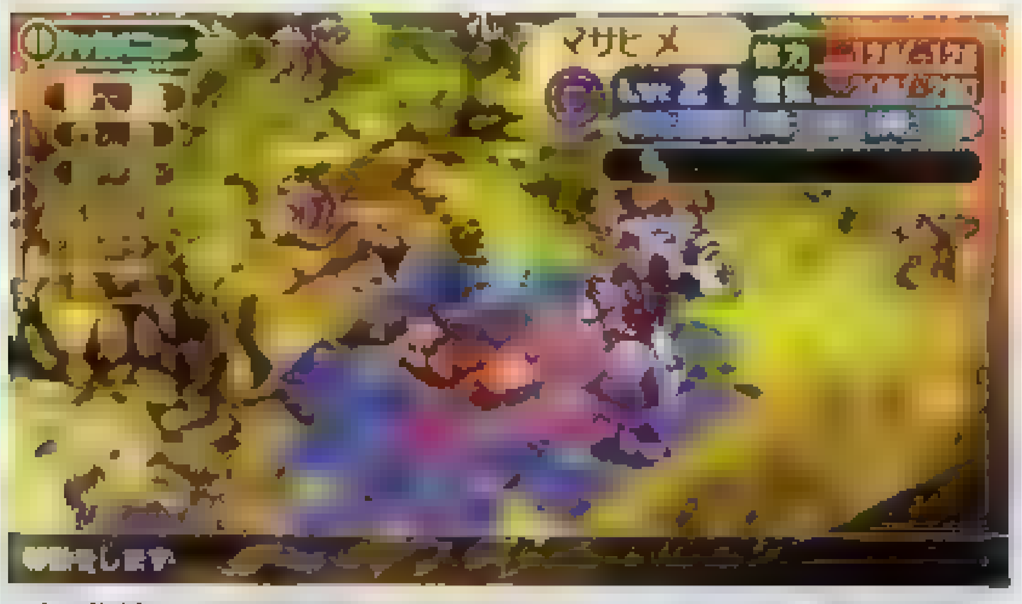
▲家用机版中场景大的特色被完美地延续到PSP版中！

PSP 十二勇士 战国封神传 S·RPG

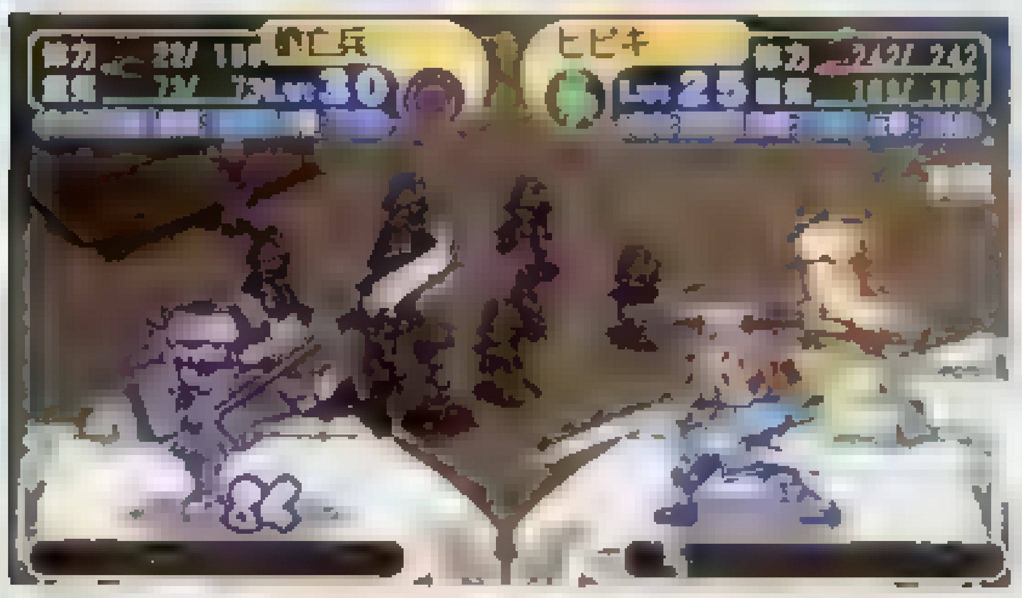
PSP上的战国英雄故事！



▲本作的剧本是邀请名家编写的。



▲标准的S·RPG地图画面，是不是很像《最终幻想战略版》？

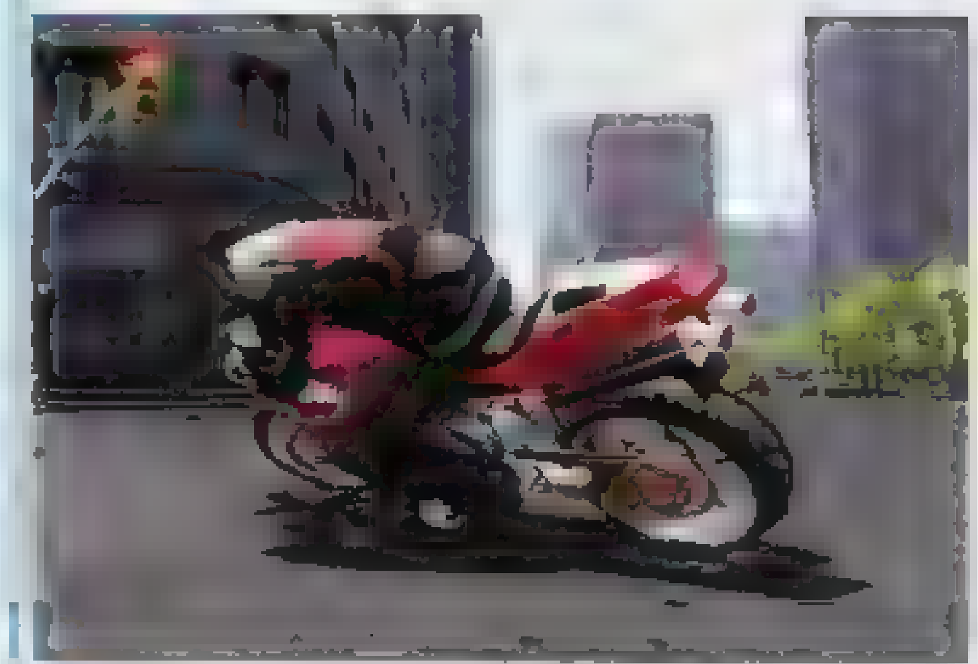


▲战斗画面充满迫力，不知道读盘速度能否让人满意呢？

最近在各大机种上都出现了不少以日本战国时代为背景舞台的作品，但大多为ACT类型，这次要为大家介绍的就是这款同样以战国时代为背景的PSP原创S·RPG《十二勇士》。除了拥有极具个性的角色外，本作的另一特征就是传统的S·RPG系统。游戏分为冒险部分与战斗部分，玩家在国家地图上移动并通过大量事件发展剧情，其中不免会发生战斗，进入战斗地图后，你会发现本作的战斗地图画面像极了《最终幻想战略版》，这无形中也增加了不少亲切感。在冒险部分，游戏中会出现大量精美的插画；而在战斗部分中，角色与敌人对战时会有专门的战斗画面，十分有魄力，角色的动作和必杀的华丽度要比同类型的几款作品细致。在PSP欠缺原创作品的现阶段，这款充满战略性的作品绝对值得PSP玩家选择。 ［文·猫太］

多机种 真实犯罪：纽约街头 AVG

天堂还是地狱？命运由我造！



大名鼎鼎的Rockstar Games的“《GTA》系列”开创了一种全方位高自由度的全新AVG玩法，而业界其他厂商的跟风作品中，Activision的“《真实犯罪》系列”无疑是其中最为耀眼的一颗明星。一味模仿自然是没有出路的，《真实犯罪》胜在拥有自身的特色。最新作中玩家将扮演一位名叫马库斯·里德(Marcus Reed)的黑人警察，他所负责巡逻的区域是著名的纽约黑人区哈莱姆(Harlem)。众所周知，这里的黑人区是犯罪密集的区域，而这明显将让《真实犯罪》带给玩家一次全新体验。在游戏中，玩家将会体验到各种各样的驾驶工具、包括很酷的250cc摩托车，接触五花八门的枪械和面对层出不穷的生活事件。还记得国内一部电视剧《北京人在纽约》吗？借用一下里面的经典台词吧：“如果你爱他，就把他送到纽约，因为那里是天堂；如果你恨他，就把他送到纽约，因为那里是地狱。” ［文：阿迪］



▲“小子，今天看你往哪儿逃！”《TR》和《GTA》最大的不同之处在于，《TR》的主角是警察！



▲在纽约街头玩飘移，今天你“头文字D”了吗？能够驾驶各种车在纽约逛，这是游戏的一大乐趣。

PS2 君临都市 ACT

《铁拳5》角色正式加盟《君临都市》！

Namco备受瞩目的动作游戏《君临都市》已经确定将于9月29日发售。《君临都市》是Namco旗下制作著名3D格斗游戏《铁拳》、《灵魂能力》两大系列的制作人联合制作的多人动作游戏。游戏中共有总数在60人以上的角色可以使用，他们使用的是融合了《铁拳》和《灵魂能力》两大系列游戏中的经典招式，并且有着空手和持武器两种攻击方式，还有50种以上的“双人攻击”、30种以上的“特殊攻击”、与同伴对敌人进行夹击的“协力攻击”以及利用高低差的“俯冲攻击”等多种攻击招式。而本作的最大魅力还在于多人(最多4人)的联机对战，在联机模式中玩家们可以选择肉搏战、武器战、道具保卫战3种模式。肉搏战和武器战是以将对手击倒为目的，多人情况下为最终幸存者获胜，可以进行各种特殊规则的设定。在道具保卫战中既要各自保护场景内的属于自己的道具(比如石柱等)，又要努力将对手的道具破坏，玩起来乐趣十足。

不仅如此，Namco还公布，“《铁拳》系列”最新作《铁拳5》中的人气角色洛和保罗也将会在游戏中登场！玩家可以在自由、联机两个模式中选择这两位角色，并让他们使用自己的武功绝学与60多位街头格斗家一争高下。洛和保罗的加入对于众多《铁拳》FANS来说是一个极大的惊喜，同时我们也期待《铁拳TT》中他们的友情连技会在游戏中以“协力攻击”的形式出现。

《君临都市》既然是由《铁拳》、《灵魂能力》两大系列的制作人联合制作，那么“《灵魂能力》系列”中的角色是不是也有机会参战呢？虽然目前官方尚未公布，而且《灵魂能力》的故事时代背景也与《君临都市》相差甚远，但相信《灵魂能力》中角色的出现可能性也会在五成以上……另外，是不是还会有其他《铁拳》角色出场呢？让我们共同期待9月29日热血战士们的到来吧。 ［文．SOUL］



▲保罗的招牌技崩拳将在游戏中大显神威！



▲铁山靠！《铁拳》的爽快感真正被应用到了动作游戏上！



▲喔嗒——让你们尝尝截拳道的厉害！



▲《君临都市》多人对战及合作战斗的乐趣无穷。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

发售表中红色字体为受注目游戏

◆本表所收录的游戏发售时间为：2005 年 8 月 4 日～2005 年 11 月 21 日。
◆推荐度由高到低依次为 S、A、B、C级。
◆游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2005年6月26日中国银行人民币外汇牌价基准价(仅供参考)

100美元	810.46元人民币
100日元	7.23元人民币
100欧元	986.28元人民币
100港币	104.22元人民币

短信不好看，要看彩信？

加入"UCG彩信碟报"，你就能收到小编们为你精心准备的最新最快的游戏上市情报以及购买推荐度参考，了解第一手的游戏购买信息。(包月10元)

加入方法

编辑短信 DB
发送到 8002288

◆目前暂时仅支持已经开通GPRS业务及支持彩信的全球通和动感地带用户。

世界足球 胜利十一人 9 08.04

推荐度 S | PS2 | SPG | ◆Konami | ◆6980 日元 | ◆对应 PS2 网络套件 | 全年龄玩家对应



作为一名球迷玩家，当看到《世界足球 胜利十一人9》这几个字时，你会有什么样的反应呢？我相信全世界球迷玩家的心情都是兴奋、刺激，就像每一次你踏足绿茵场时那样，总带着点似曾相识，而又充满了新鲜刺激的感觉。《WE9》在技术动作等细节上再次有了新的进步，后撤步拉球、脚内侧搓射等等，各种各样的技术动作将更加细腻，使我们能够更进一步地接近真实。根据现实足球的战术发展，适时增加了助攻型边卫和影子前锋这样的新位置属性，让我们的排兵布阵能够随心所欲。8月4日，让我们享受属于球迷玩家自己的节日！

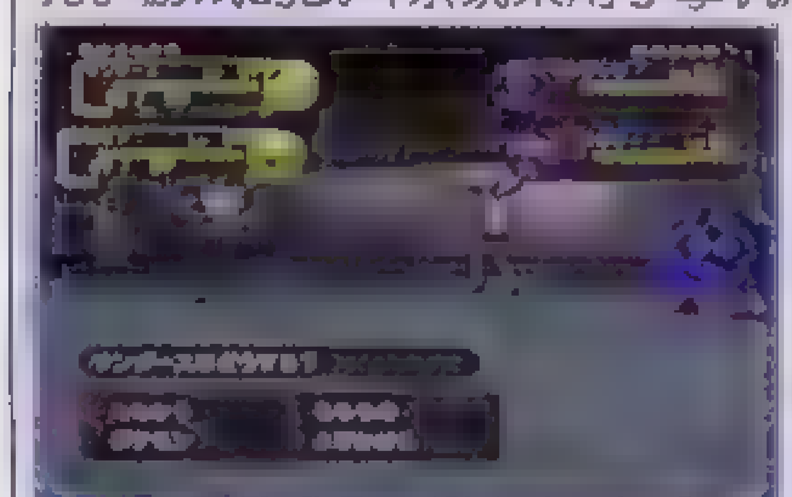


口袋妖怪 XD 暗之疾风 暗黑露琪亚 08.04

推荐度 B | NGC | RPG | ◆Nintendo | ◆5800 日元 | ◆对应 NGC-GBA 专用联机线 | 全年龄玩家对应

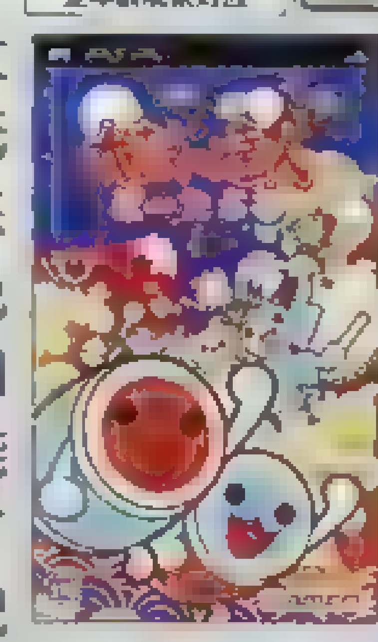


虽然游戏的基本概念发展自NGC《口袋妖怪竞技场》中的RPG模式，但是本作依然可以说是真真正正的家用机上第一款正统的《口袋妖怪》RPG游戏！利用NGC强大的机能，原来掌机版中那些可爱的口袋妖怪们都得到了完全的3D化，游戏中的必杀技也完全采用3D的形式来表现，相当有魄力。游戏的战斗系统采用了掌机版中已有的2对2制，比起1对1的标准系统更有战略性。而捕捉被邪恶力量控制的暗黑妖怪更是本作独有的系统。游戏的画面音效虽然比较平凡，但是其可玩性绝对极高！

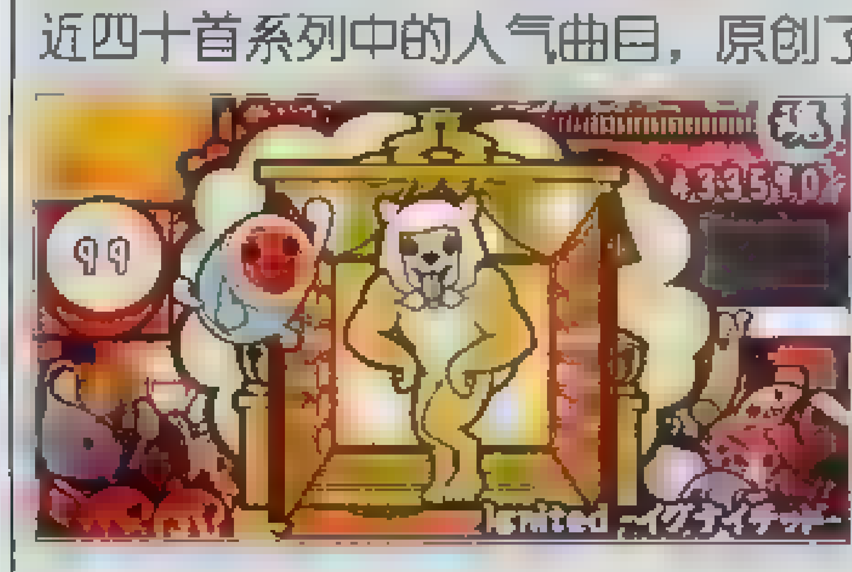


太鼓之达人 携带版 08.04

推荐度 B | PSP | MUG | ◆Namco | ◆5800 日元 | ◆无对应周边 | 全年龄玩家对应



现在依然在音乐游戏领域十分活跃的《太鼓之达人》终于要推出PSP版了。虽然游戏无法对应专用太鼓控制器，但是随时品味音乐与节奏的乐趣却是其优势所在。本作可以说是个"综合移植加强版"，以《太鼓之达人 四代目》的系统为基础，具有丰富的模式，并能通过获得称号来开启隐藏要素。本作收录了近四十首系列中的人气曲目，原创了多种配合了PSP机能的迷你游戏，甚至可以把PSP竖过来玩。本作售价低廉，更超值的是一张UMD最多支持四人联机，太鼓迷们可千万别错过！



PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
8月					
4日	世界足球 胜利十一人 9	World Soccer Winning Eleven 9	Konami	SPG	6980 日元
4日	召唤之夜外传 黎明之翼	サモンナイト エクステーゼ ～夜明けの翼～	Banpresto	A・RPG	6800 日元
4日	装甲核心 最后的佣兵	アーマード・コア ラストレイヴン	FromSoftware	ACT	6800 日元
4日	炸弹人大陆 3	ボンバーマンランド 3	Bandai	ACT	5800 日元
4日	太鼓之达人 动画特别版	太鼓の达人 とびっきり！ アニメスペシャル	Namco	MUG	4500 日元
4日	格兰蒂亚 Ⅲ	グランディア Ⅲ	Square Enix	RPG	7980 日元
4日	死神 被筛选的灵魂	BLEACH～ 选ばれし魂～	SCE	ACT	6800 日元
11日	索尼克珍宝大合集	ソニック ジェムズ コレクション	SEGA	ETC	4800 日元
16日	黑暗标靶	Darkwatch	Capcom	FPS	49.99 美元
18日	火影忍者 漩涡忍传	NARUTO －ナルト－ うずまき忍伝	Bandai	ACT	6800 日元
18日	式神之城 七夜月幻想曲	式神の城 七夜月幻想曲	Kids Station	STG	6800 日元
18日	SEGA AGES 2500系列 Vol 18 龙之力量	SEGA AGES 2500 シリーズ Vol.18 ドラゴンフォース	SEGA	S・RPG	2500 日元
23日	神奇绿巨人：终极毁灭	The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	VU Games	ACT	49.99 美元
25日	机动战士高达 SEED DESTINY GENERATION of C.E.	机动战士ガンダム SEED DESTINY ～GENERATION of C.E.～	Bandai	S・RPG	6800 日元
25日	COWBOY BEBOP 追忆的夜曲	カウボーイビバップ 追忆の夜曲	Bandai	ACT	6800 日元
25日	神话传说	テイルズ オブ レジェンディア	Namco	RPG	6800 日元
25日	未来少年柯南	未来少年コナン	D3 Publisher	ACT	5800 日元
9月					
1日	美少女梦工厂 4	プリンセスメーカー4	GeneX	SLG	6800 日元
1日	孤岛惊魂：本能	Far Cry Instincts	Ubisoft	FPS	49.99 美元
8日	海贼王大乱斗	Fighting For ONE PIECE	Bandai	FTG	6800 日元
13日	火爆狂飙：复仇	Burnout Revenge	EA Games	RAC	49.99 美元
13日	疤面煞星	Scarface: The World Is Yours	VU Games	ACT	49.99 美元
15日	摩托 GP4	MotoGP4	Namco	RAC	6800 日元
15日	真・三国无双 4 猛将传	真・三国无双 4 猛将传	Koei	ACT	4280 日元
22日	F1 赛车 2005	Formula One 2005	SCE	RAC	售价未定
22日	雷电 III	雷电 III	Taito	STG	5800 日元
22日	幻梦狂想曲	ラプソディア	Konami	S・RPG	6980 日元
29日	梦幻模拟战 III	ラングリッサー III	Taito	SLG	5800 日元
10月					
6日	龙珠 Z 电光石火	ドラゴンボールZ Sparking!	Bandai	ACT	6800 日元
11日	海豹突击队 3	SOCOM 3: U.S. Navy SEALs	SCEA	ACT	49.99 美元
13日	代码世纪 指挥官们 继承者与被继承者	コードエイジコマンダーズ 继ぐ者 继がれる者	Square Enix	RPG	6980 日元
27日	SEGA AGES 2500系列 Vol 20 太空哈利 II	SEGA AGES 2500 シリーズ Vol 20 スペースハリアー II スペースハリアーコンプリートコレクション	SEGA	STG	2500 日元
27日	义经英雄传 修罗	义经英雄传 修罗	From Software	ETC	4800 日元
27日	旺达与巨像	ワンダと巨像	SCE	ACT	售价未定
11月					
1日	极品飞车：头号通缉	Need for Speed Most Wanted	EA Games	RAC	49.99 美元
1日	星球大战：战斗前线 II	Star Wars: Battlefront II	Lucas Arts	FPS	49.99 美元
8日	模拟人生 2	The Sims 2	EA Games	SLG	49.99 美元
14日	24: The Game	24: The Game	2K Games	ACT	49.99 美元
14日	波斯王子 3	Prince of Persia 3	Ubisoft	ACT	49.99 美元
14日	新鬼武者：幻梦之晓	Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	ACT	49.99 美元
14日	FIFA 06	FIFA 06	EA Sports	SPG	49.99 美元
14日	And 1 街头篮球	And 1 Streetball	Ubisoft	SPG	49.99 美元
14日	绝对镇压：复仇之拳	Beat Down: Fists of Vengeance	Capcom	FTG	49.99 美元

GAMEBOY ADVANCE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
[illegible]					
9日	龙珠 GT 变身	Dragon Ball GT Transformation	Atari	A・RPG	29.99 美元
29日	真・三国无双 ADVANCE	Dynasty Warriors Advance	[illegible]	ACT	29.[illegible] 美元
[illegible]					
13日	马里奥网球 ADVANCE	マリオテニス アドバンス	Nintendo	SPG	3800 日元

©2001 Korea Football Association. Special thanks to SEJIN, MUKTA, Eunho, Denis for Korea National Team data. adidas, the adidas logo, the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission. the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Eredivisie CV Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI Campeonato Nacional de Liga 05/06 Primera y/o /Segunda Division Producto bajo Licencia Oficial de la LFP. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owner and are used under license. ©2005 KONAMI ©2005 Nintendo. © 2000 2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

PlayStation Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
8月					
4日	水银	【Hg】ハイドリウム	SCE	PUZ	4800日元
4日	洛克人DASH 钢之冒险心	ロックマンDASH 钢の冒险心	Capcom	A·RPG	3800日元
4日	太鼓之达人 携带版	太鼓の达人 ぽ～たぶる	Namco	MUG	4800日元
11日	机动战士高达 基连之野望 吉翁的系谱	机动战士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系谱	Bandai	SLG	4800日元
25日	泰格·伍兹 PGA 巡回赛	タイガー·ウッズ PGA TOUR	EA	SPG	4800日元
25日	龙战士Ⅲ	ブレス オブ ファイアⅢ	Capcom	RPG	4800日元
25日	十二勇士 战国封神传	Twelve 战国封神传	Konami	S·RPG	4980日元
25日	信长之野望·天翔记	信长之野望·天翔记	Koei	SLG	4800日元
9月					
1日	横行霸道：自由城故事	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar Games	ACT	39.99美元
1日	死神BLEACH 灵魂升温2	BLEACH ヒート·ザ·ソウル2	SCEJ	FTG	4800日元
8日	洛克人DASH2 伟大遗产	ロックマンDASH2 大なる遗产	Capcom	A·RPG	3800日元
13日	火爆狂飙：传奇	Burnout Legends	EA Games	RAC	39.99美元
13日	最终幻想Ⅶ：再临之子	Final Fantasy Ⅶ: Advent Children	Square Enix	ETC	39.99美元
13日	恶魔先生：复活	MediEvil Resurrection	SCEE	ACT	39.99美元
15日	攻壳机动队 S·A·C 猎人领域	攻壳机动队 S·A·C 狩人の领域	SCEJ	ACT	4800日元
15日	世界足球 胜利十一人 9 无所不在	WORLD SOCCER Winning Eleven 9 Ubiquitous Evolution	Konami	SPG	4980日元
22日	F1赛车2005 便携版	フォーミュラワン2005 ポータブル	SCEJ	RAC	售价未定
22日	高达 战术对决	ガンダム バトル タクティクス	Bandai	ACT	4800日元
29日	电车GO! 口袋版 山手线篇	电车でGO! ポケット 山手线编	Taito	SLG	3800日元
29日	NBA街头篮球 一决胜负	NBA ストリート ショウダウン	EA Sports	SPG	4800日元
10月					
4日	VR网球：世界之旅	Virtua Tennis: World Tour	Sega	SPG	39.99美元
11月					
1日	星球大战 战斗前线Ⅱ	Star Wars Battlefront Ⅱ	Lucas Arts	FPS	49.99美元
14日	古惑狼 团队竞速	Crash Tag Team Racing	VU Games	RAC	39.99美元

Nintendo GAME CUBE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
8月					
4日	口袋妖怪XD 暗之旋风暗黑露琪亚	ポケモンXD 暗の旋风 ダーク ルギア	Nintendo	RPG	5800日元
11日	索尼克珍宝大合集	ソニック ジェムズ コレクション	SEGA	ETC	4800日元
23日	神奇绿巨人：终极毁灭	The Incredible Hulk Ultimate Destruction	VU Games	ACT	49.99美元
9月					
29日	红侠乔伊 乱斗嘉年华	ビューティフル ジョー バトルカーニバル	Capcom	ACT	5800日元
19日	超级大战争	Battalion Wars	Nintendo	ACT	49.99美元
11月					
1日	极品飞车：头号通缉	Need for Speed Most Wanted	EA Games	RAC	49.99美元
1日	星球大战 战斗前线	Star Wars: Battlefront Ⅱ	Lucas Arts	FPS	49.99美元
8日	模拟人生2	The Sims 2	EA Games	SLG	49.99美元
15日	超级马里奥足球	Super Mario Strikers	Nintendo	SPG	49.99美元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
4日	黄金眼DS	ゴールデンアイDS	EA	FPS	4800日元
8日	JUMP超级明星大乱斗	JUMP SUPER STARS	Nintendo	ACT	4800日元
22日	任天狗	Nintendogs	Nintendo	SLG	29.99美元
22日	超级大战争DS	Advance Wars Dual Strike	Nintendo	SLG	29.99美元
25日	恶魔城Dracula 苍月十字架	恶魔城ドラキュラ 苍月の十字架	Konami	A·RPG	4980日元
25日	孤岛幸存者 迷失蔚蓝	サバイバル·キッズ Lost in Blue	Konami	AVG	4800日元
25日	泡泡龙DS	パズルボブルDS	Taito	PUZ	4800日元
25日	露娜 创世纪	LUNAR ジェネシス	Marvelous	RPG	4800日元
8日	挖地先生DS	DIG DUG: DIGGING STRIKE	Namco	ACT	4800日元
15日	逆转裁判 新生的逆转	逆转裁判 苏る逆转	Capcom	AVG	4800日元
15日	鸡蛋仔的小小小卖店	たまごっちのプチプチおみせっち	[illegible]	ETC	4800日元
29日	三国志DS	三国志DS	Koei	SLG	4800日元
21日	马里奥与路易2	Mario & Luigi 2	Nintendo	RPG	34.99美元

Xbox

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
16日	黑暗标靶	Darkwatch	Capcom	FPS	49.99美元
16日	合金弹头4 & 5	Metal Slug 4 & 5	SNK Playmore	ACT	39.99美元
23日	神奇绿巨人：终极毁灭	The Incredible Hulk Ultimate Destruction	VU Games	ACT	49.99美元
23日	格斗之王2002 & 2003	The King of Fighters 2002 & 2003	SNK Playmore	FTG	39.99美元
25日	真·三国无双4	真·三国无双4	Koei	ACT	6980日元
25日	格斗之王2003	ザ キング オブ ファイターズ2003	SNK Playmore	FTG	4800日元
1日	火爆狂飙 复仇	Burnout Revenge	EA Games	RAC	49.99美元
1日	孤岛惊魂 本能	Far Cry Instincts	Ubisoft	FPS	49.99美元
13日	疤面煞星	Scarface The World Is Yours	VU Games	ACT	49.99美元
19日	致命格斗：少林和尚	Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	FTG	49.99美元
27日	狙击精英	Sniper Elite	Namco	ACT	49.99美元
28日	忍者龙剑传 黑	NINJA GAIDEN Black	Tecmo	ACT	4800日元
15日	侍魂 零	Samurai Shodown Ⅴ	SNK Playmore	FTG	49.99美元
1日	极品飞车：头号通缉	Need for Speed Most Wanted	EA Games	RAC	49.99美元
1日	星球大战 战斗前线Ⅱ	Star Wars Battlefront Ⅱ	Lucas Arts	FPS	49.99美元
8日	模拟人生2	The Sims 2	EA Games	SLG	49.99美元
15日	金刚	King Kong	Ubisoft	ACT	49.99美元

格兰蒂亚Ⅲ 08.04

推荐度 A ｜ PS2 ◆Square Enix ◆7800日元 ｜ RPG ◆无对应周边 ｜ CERO 12 12岁以上玩家对应



1997年12月18日，《格兰蒂亚》发售在了SS上。虽然世嘉号称要以此作要对抗《最终幻想Ⅶ》的意图并未达到，但相信绝大多数玩过本作的朋友都无法忘却当初的那份兴奋与感动。经历了《格兰蒂亚Ⅱ》的黯淡与《格兰蒂亚X》的失败后，新的《格兰蒂亚》将以回归原点的制作理念再度出现在我们面前。据制作人所说，本作将会是一部集系列大成的作品，并且将会重新将剧情放在最重要的位置上，再加上岩垂德行的作曲以及吉成曜的人设，相信不论是老玩家还是新玩家都会从本作中感受到不同的乐趣。8月4日，让我们再度进入那广阔无垠的冒险舞台中吧！

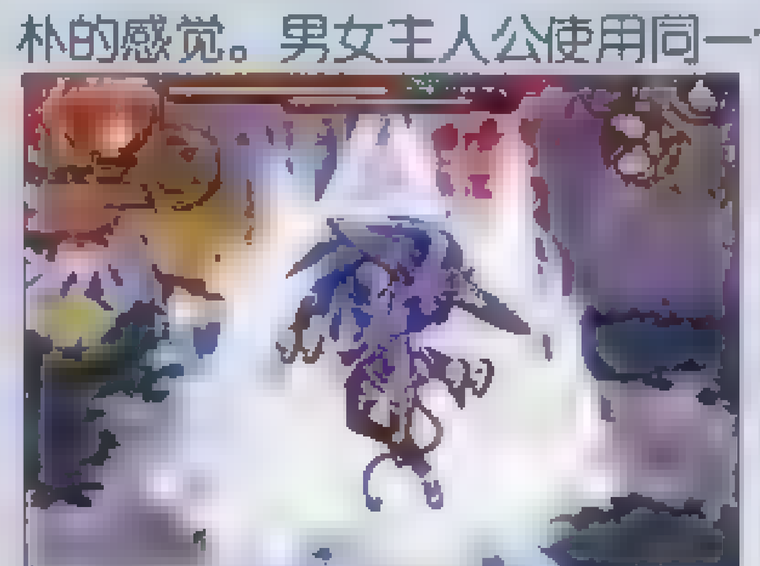


召唤之夜外传 黎明之翼 08.04

推荐度 A ｜ PS2 ◆Banpresto ◆6800日元 ｜ A·RPG ◆无对应周边 ｜ CERO 全年龄 全年龄玩家对应

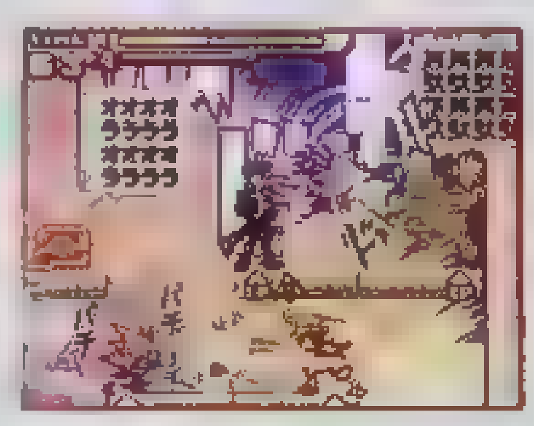


"《召唤之夜》系列"原本只是一部PS后期的新生S·RPG，由于精美的角色设定与完善的系统吸引了不少玩家。在GBA上推出了新的RPG"《铸剑物语》系列"并获得成功，这次决定再尝试新的A·RPG类型。保持了系列经典的2D风格，让游戏的整体画面给人一种简朴的感觉。男女主人公使用同一个身体，在战斗时随意切换并使用各有特色的技能对付敌人，这些便是游戏的其中一大卖点。而系列经典的召唤兽也将成为战斗及解谜的核心，想必是今年暑假的又一出色之作。



JUMP 超级明星大乱斗 08.08

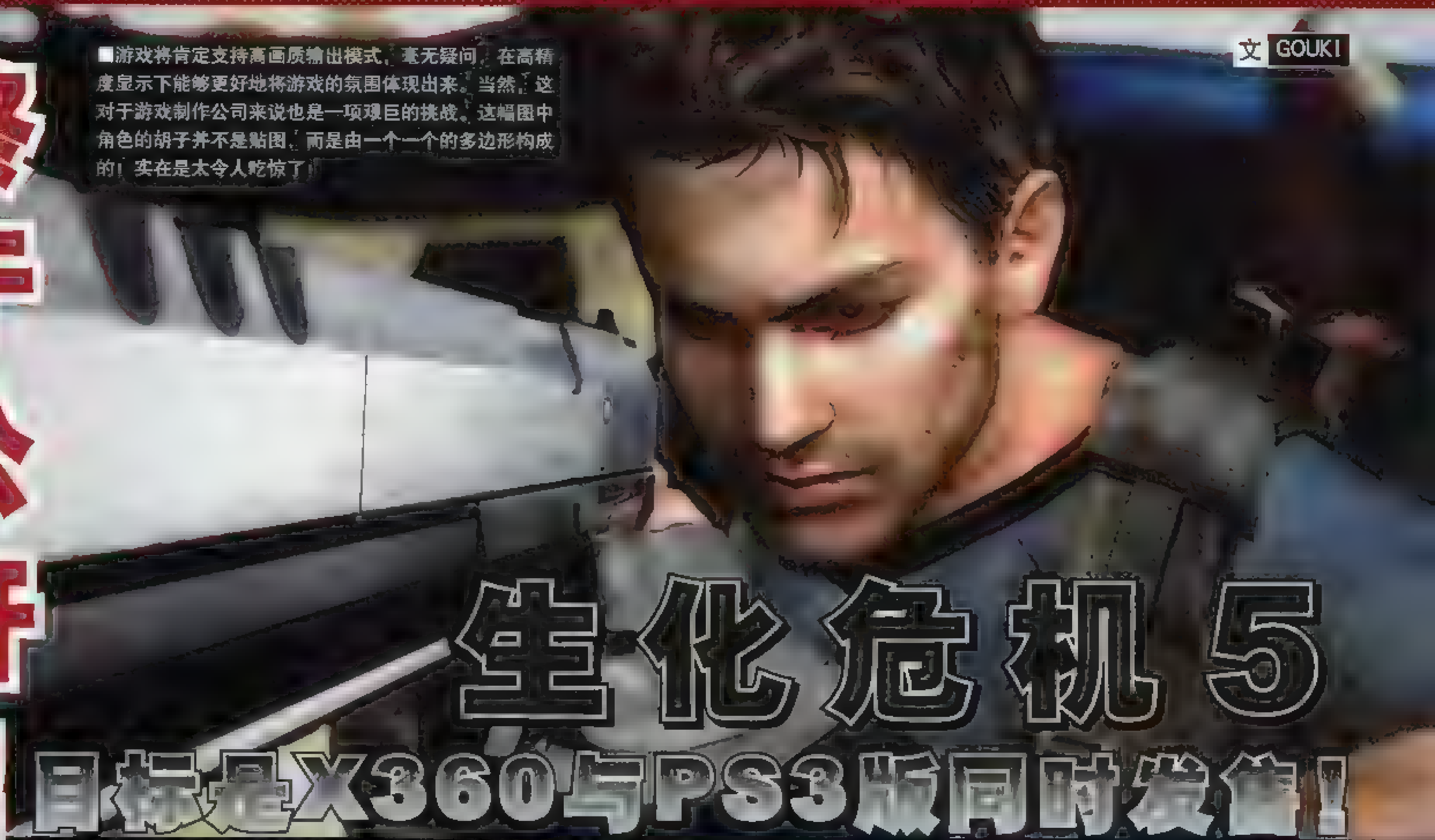
推荐度 A ｜ NDS ◆Nintendo ◆4800日元 ｜ ACT ◆无对应周边 ｜ CERO 全年龄 全年龄玩家对应



这是一款集合了27部漫画作品、共150位以上超级明星的梦幻之作！日本第一大少年漫画杂志《少年JUMP》诞生了无数经典漫画，而且当中也有许多漫画在全球都具有知名度，如今，你能想像吗？任天堂与集英社把这些光听名字就让人激动不已的角色们集合在一起创造了一款游戏！游戏的玩法将非常简单明了，主要方式为2D对战，但同时也用到了NDS的双屏及触摸屏机能。根据最新的情报，本作最后4部登场作品是：《死神BLEACH》、《JOJO冒险奇遇（第7部）》、《篮球飞人》、《阿拉蕾》。



©JUMP SUPER STARS プロジェクト ©2005 Nintendo/GANBARION
©2005 GAME ARTS/SQUARE ENIX All Rights Reserved Character Illustration·YOU YOSHINARI© FLIGHT-PLAN © BANPRESTO 2005



■游戏将肯定支持高画质输出模式，毫无疑问，在高精度显示下能够更好地将游戏的氛围体现出来。当然，这对于游戏制作公司来说也是一项艰巨的挑战，这幅图中角色的胡子并不是贴图，而是由一个一个的多边形构成的！实在是太令人吃惊了！

文 GOUKI

最新作终于公开！生化危机5

目标是X360与PS3版同时发售！

虽然不久前我们曾经报道了Capcom在网上广泛征集《生化危机5》制作思路的新闻，但的确没想到《生化危机5》竟然这么快就公开了！如此看来之前的征集活动更像是一个为新作造势的SHOW。《生化危机5》作为SCE在21日举行的“PS集会”的重要发布作品之一成为全场的焦点！而对X360抱有浓厚兴趣的玩家也不要失望——Capcom宣布《生化危机5》的X360版与PS3版是同时进行开发的！目标则是这两个版本同时发售！

Capcom ACT Multi

游戏制作人 竹内润



担任《生化危机5》制作人一职的将是竹内润先生。在明星制作人云集的Capcom，这个名字可能有点陌生，但只要知道了竹内润先生曾经参与过哪些作品的开发，相信大家也会对他刮目相看的——竹内润先生担任过《鬼武者》、《鬼武者3》以及《幻魔鬼武者》的游戏导演工作，同时他还是一个枪械的狂热爱好者。

围绕“5”的5大疑问！

1 游戏的主角和故事舞台？ “黑鹰坠落版”《生化危机》？



■酷热使得空气都似乎被扭曲了一般，在强烈的阳光之下现出几个人的剪影，从姿态上来看似乎有点不正常……会是敌人吗？

本作的主舞台将是沙漠？

在现场公开的游戏影像中，我们看到游戏的主角似乎置身于一个相当炎热的户外场景之中，高温甚至让空气也产生了折射——我们都知道，这样的现象只有在非常炎热而且干燥的地方才有可能出现。这也给我们判断本作故事的发生地提供了线索。游戏的制作人竹内润表示，本作的开发在一定程度上受到了电影《黑鹰坠落》（BLACK HAWK DOWN，2001年上映）的影响，在电影中美军士兵于东非国家索马里的首都摩加迪沙市内遭到民兵们重重包围和袭击，激烈的巷战给他留下了非常深刻的印象，因此希望能够在游戏中也再现那种被敌人包围的紧张感。在目前游戏所公布的游戏图片里我们可以感觉到游戏的整体色调也与《黑鹰坠落》非常相似，这应该不是巧合。

比起故事的发生舞台，游戏的主角问题似乎更值得我们关注。很可惜的是，Capcom并没有明确指出图片中的那名胡子拉碴的男性角色究竟是谁。在游戏公布初期曾有情报指出本作的主角将是《枪下游魂4 生化危机 英雄不死》的男主角布鲁斯，不过根据本刊编辑部的实际对比之后，否定了这一判断，除了头发的颜色等外形上的差异之外，**布鲁斯缺少必要的角色号召力也是非常关键的原因。**

当我们将这个问题带到竹内润先生那里，却得到了很巧妙的回答：“主角是谁目前还不能说，但我可以透露的是本作的核心开发人员中有许多都参与了初代的开发工作。”这不由地让人猜测，这名角色会是我们本应该非常熟悉的克里斯吗？

如果真的是克里斯，其实我们也不应该表示奇怪，从PS到PS2再到NGC，克里斯的外形就已经发生了一些变化，在性能更加强大的PS3和X360上，克里斯理所当然地应该有一些相应的变化吧？**在现实中，如果大家想在外形上有一些变化，除了改变发型之外，最简单的方法就是蓄起胡子了。**

▼根据下面这组图片的对比，克里斯成为本作主角的可能性又大了一些。



胡子拉碴的游戏主角，很难相信本作会使用一个原创角色作为主角。

©2006 CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

&3DM www.plumbook.cn

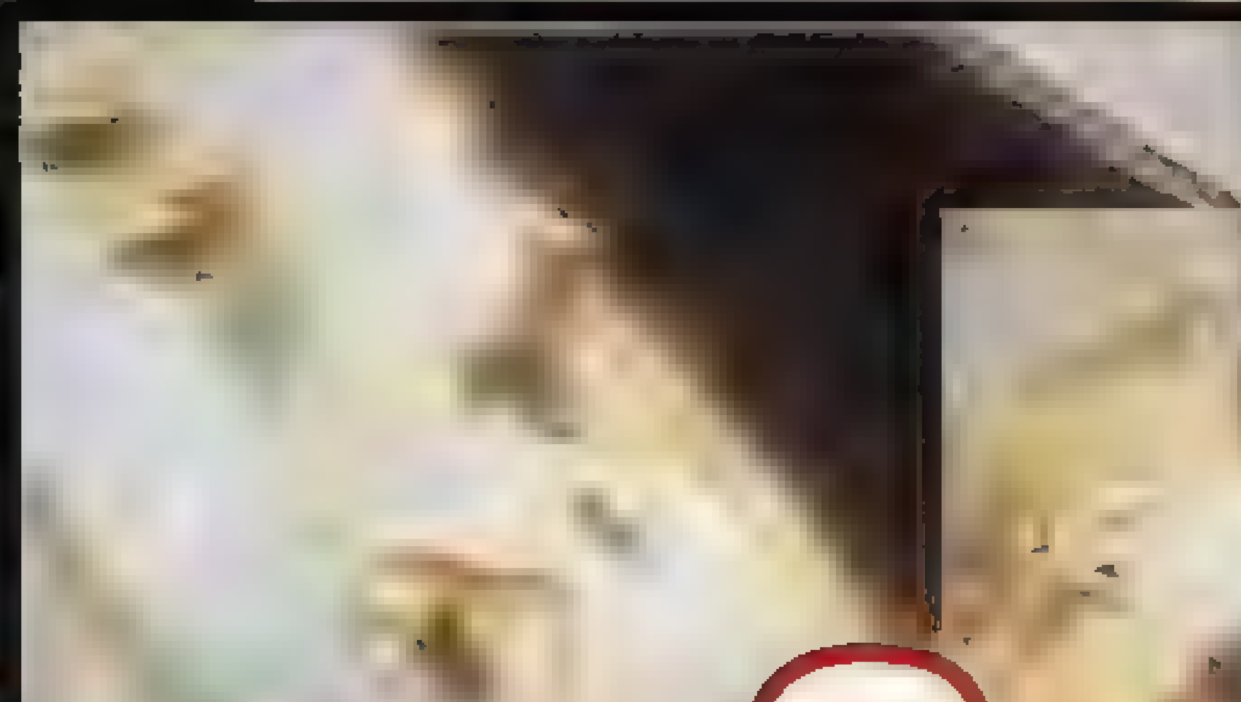
2 游戏的故事将会如何发展？“5”将会对整个系列有所交代

主角尚未正式公开，本作的故事将如何展开也就成为又一个悬而未决的谜题了。《生化危机4》的剧情饱受争议，看来Capcom这一次也明智地没有选择继续4代的故事，而是画了一个“大圆圈”，将系列前作的所有故事都包含进去——竹内润先生表示“**本作将会针对前作所留下的诸多疑问进行解答，给玩家一个交代。**并且，在剧情上，本作与《维罗尼卡》的联系是非常紧密的。”回忆一下这些年来《生化危机》给我们留下了多少疑问：安布雷拉垮台的真相？神秘组织H．C．F？吉尔哪去了？克莱尔和克里斯的去向？史蒂夫到底是死是活？威斯克和艾达究竟又在酝酿什么不可告人的阴谋？——这些疑问真的会在《生化危机5》中得到解答吗？如果真的是这样，那么仅从这一点上，就足以让我们200%的期待了！

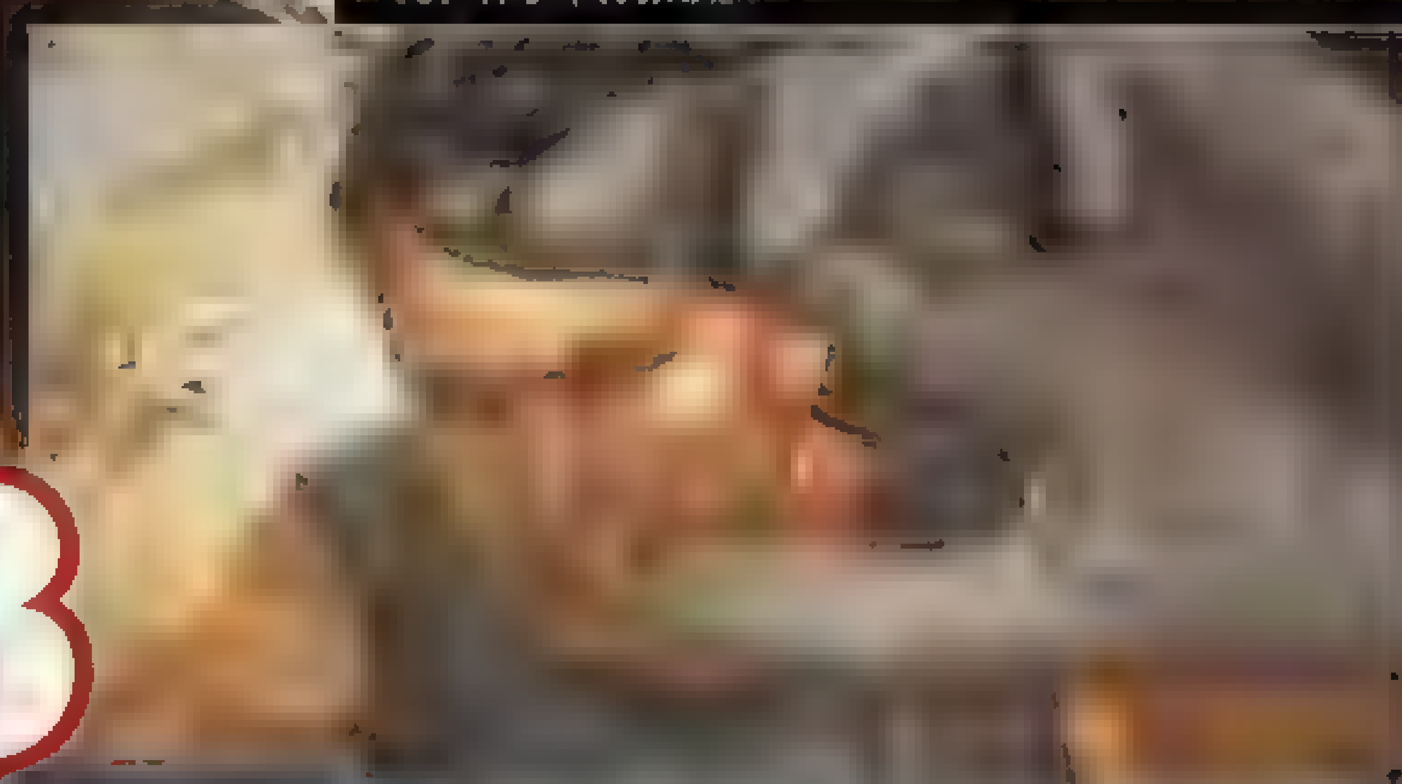


感受“空气”的质感

从来也没有一款游戏能够表现出酷暑之中空气的“质感”，而《生化危机5》其中的一个制作目标正是将这种质感完美地表达出来！比如从酷热难耐的地方一下子到了一个阴凉的地方，那种环境上的差异给人的感觉是非常明显的。



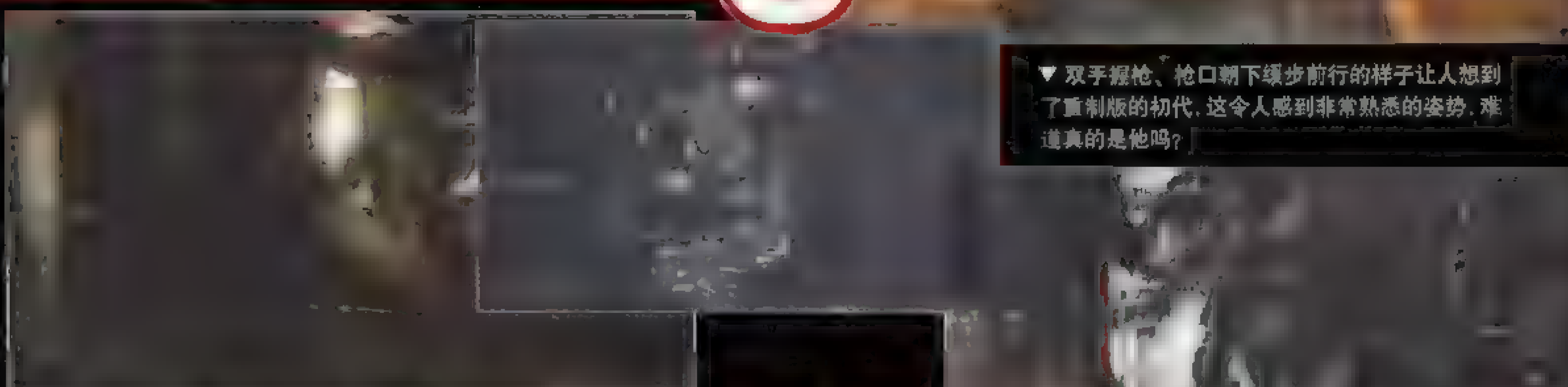
◀▼这样的场景，让人觉得他是一下子被暴露在阳光之中的，根本没有时间去适应，只有勉强用手挡住刺眼的阳光，样子十分狼狈。



▼双手握枪、枪口朝下缓步前行的样子让人想到了重制版的初代，这令人感到非常熟悉的姿势，难道真的是他吗？

游戏的系统？从量变到质变再到量变？3

从传统的固定第三人称视角过渡到第三人称追尾视角，《生化危机4》的转变可称得上是“从量变到质变”，并且，最后的结果也是相当令玩家满意的。**而本作也将会延续4代的系统，以固定的追尾视角作为主要的游戏视角，**以提供给玩家更大的自由空间和更广阔的观察范围。



本作将延续4代的身后视点，临场感更强！

两个黑影逼向主角，危险！



游戏的发售时期？未定！4

在目前三大次世代主机的发售日均未明朗的情况下（唯一可以确定的只有X360将在今年冬季发售），本作的发售日自然也是个敏感话题，竹内润先生谈到这一点时，也显得非常小心。除了自省公司上下将全力使本作达到最好的效果之外，只是说“**只能保证游戏将在次·次世代主机推出之前发售**”——这显然不是我们想听到答案。那么本作究竟可能会在何时发售呢？我们的保守估计将是2007年的春季，作为《生化危机》的11周年献礼而隆重推出（希望如此，笑）。

这样级别的游戏需要更长的开发时间，请大家耐心等待！

5 REVOLUTION版？PSP版决定！



目前游戏暂时只公布了PS3和X360版，并且竹内润先生还表示**将会针对不同的平台设计独有的要素，**比如PS3版将可以和PSP进行联动（这句话同时也暗示了PSP版的《生化危机》新作也处在开发当中），X360的则可以对应Xbox LIVE功能等等。同时还有消息指出，事实上Capcom准备在任天堂、索尼和微软的三大新游戏主机上同时推出《生化危机5》，而目前没有公布REVOLUTION版的原因只是因为还没有收到任天堂的开发工具包——有关本作的[illegible]有很多很多，Capcom也宣布将在今年9月份的东京游戏展上透露更进一步的消息，并且播放一段长度约为两分钟的游戏预告片。也许到了那时，围绕着本作的5大谜题都将揭开谜底，就让我们拭目以待。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

赋法战争	FromSoftware	RPG
X360	[eM] -eNCHANT arM-	2005年年末
Xbox Live		

文 阿迪

[eM] -eNCHANT arM-

X360首发软件阵线中的《赋法战争》是一款以幻想和冒险为主题的RPG作品。继上一回在E3合刊总第130·131期7月AB中的报道后，这次我们将为大家进行第二回的后续报道。本次报道的主题是"魔偶"（ゴーレム）与主人公的同伴。在游戏中，玩家将利用魔偶的能力来斗智斗勇，伴随着一场场波澜壮阔的战斗朝着故事的中心前进！

游戏之键——魔偶

在赋法世界中，魔偶是一种人工制造的生命体。除了为人类服务的一般类型外，魔偶又分为其他许多类型，其中有一种被人们称之为"恶魔之偶"（デビルゴ　レム）。在距今1000年前毁天灭地的"魔偶战争"中，这种恶魔之偶就被人类以各种各样的借口和目的投放到战场上，从而制造了足以毁灭世界的灾难。恶魔之偶相对于一般魔偶来说，它们拥有高度的知性和战斗力，如果用于战争的话，足以称之为赋法世界的最强兵器！恶魔之偶拥有自己的思想与群体，它们的复活对于人类来说，是一种莫大的威胁。

冰之女皇

在上一回报道中介绍过的谜之人物"冰之女皇"，经确认后已被证实为恶魔之偶的其中一种，她原本是被封印在Yokohama City地下的封锁区域。从目前掌握的游戏画面来看，可能出于某种目的，她就是与主角等人作对的敌人之一。



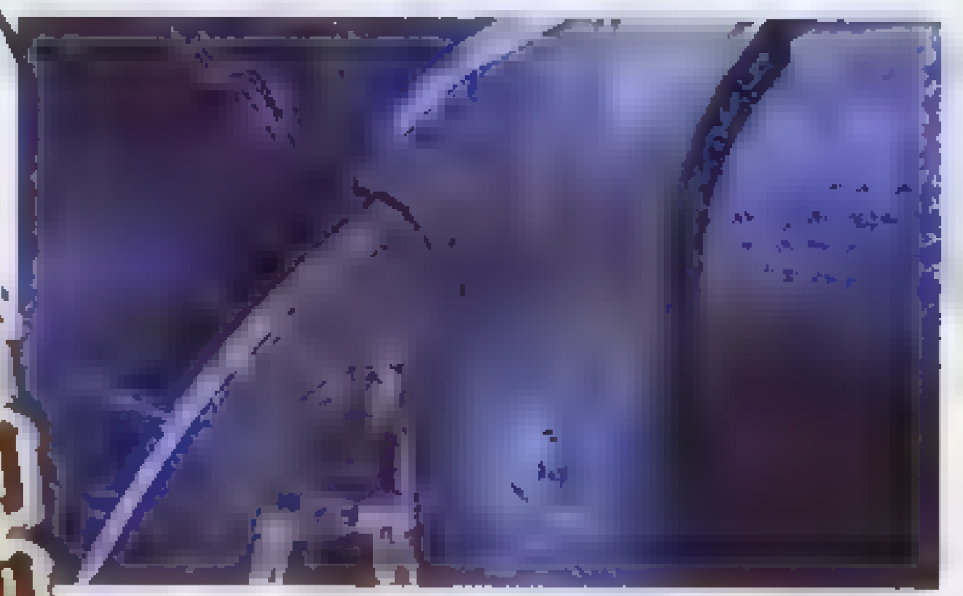


◀面若冰霜的冰之女皇宛如一尊冰雕般矗立在主角笃真等人的面前，看来多说无益，那就手底见真章吧。

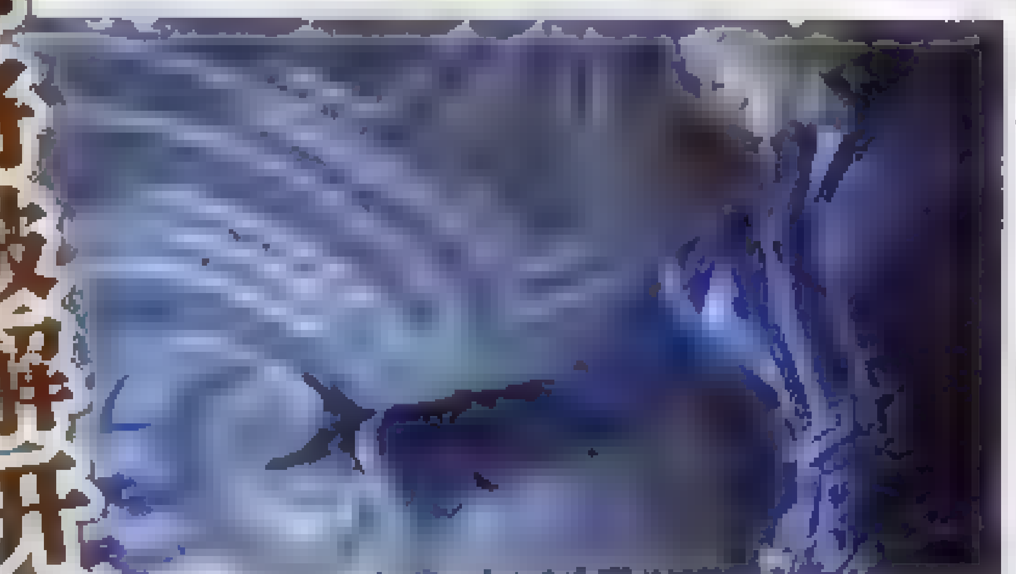
▼既然名叫"冰之女皇"，那么顾名思义就应该是冰属性的敌人。她会使出经典的"绝对零度"吗？



封印即将被解开了吗？



◀这个奇形怪状的装置表面上铭刻着许多古怪的文字，这难道就是前大战所遗留下来的封印装置吗？



◀当藤夜接触该装置上类似开关的球体时，它突然闪耀出淡青色的光芒。



▲封印应该是被解开了，但其中所蕴涵的是力量还是考验尚未有确切的情报公开。

被放出来的是恶魔还是天使

超过100种的战斗用魔偶

通过在Yokohama City的大学中所获得的知识，主人公们可以召唤作成上百种的魔偶，并且驱使它们进行战斗。接下来我们将向大家介绍一部分战斗用魔偶。

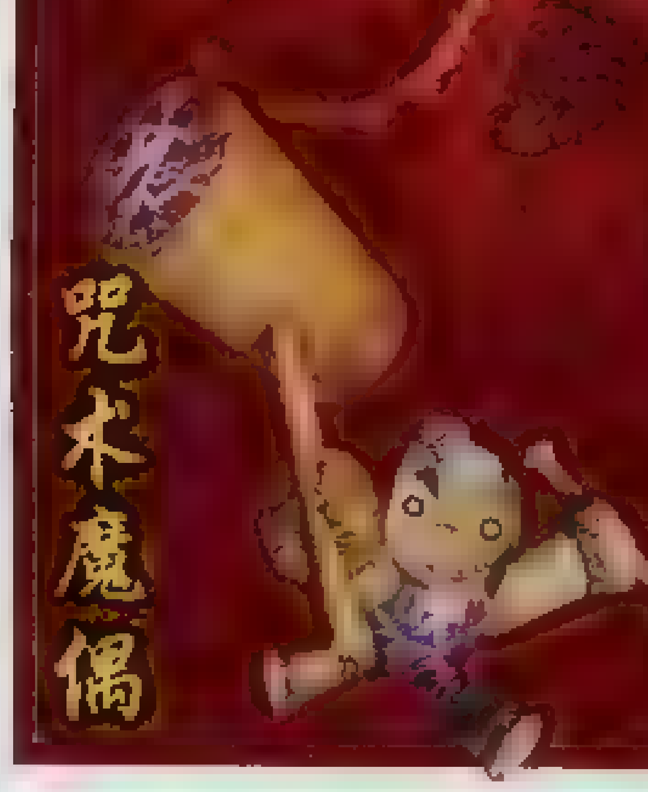
魔偶间的战斗取决于玩家的智慧

火魔偶



▲拥有炎属性的魔偶，攻击力也相对较高。

咒术魔偶



◀看样子像是擅长使用各种对敌负面类辅助魔法的魔偶，比如麻痹、脱力、禁咒等等。

植物魔偶



◀这个Q版型的魔偶看起来一副手无缚鸡之力的样子，她应该是负责状态恢复和体力治疗型魔法的魔偶。

天马魔偶



◀天马肯定是属于敏捷性非常高的一类魔偶，不知道是否能够用于一般情况下的移动呢？

魔法卫士魔偶



▶顾名思义，该魔偶拥有较高的魔力和防御力，应该能为玩家抵御一些魔力高超的恶魔之偶。

©2005 FromSoftware,Inc. All rights reserved

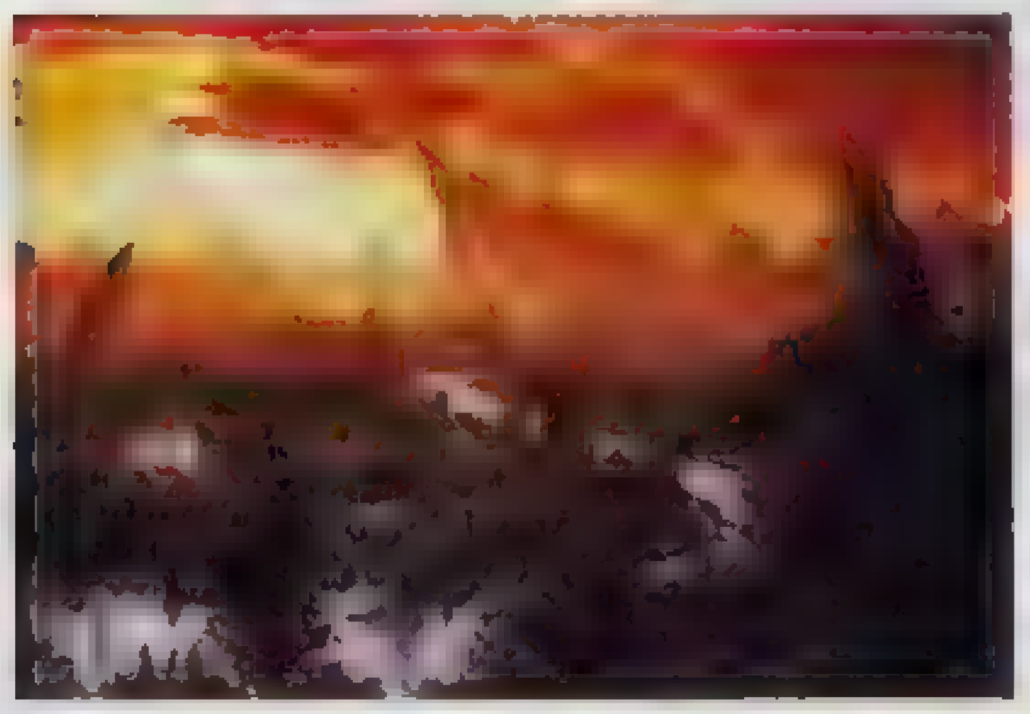
赋法序章



在距今1000年前的时空中，世界上爆发了一场惨绝人寰的战争。憎恨、仇杀、毫无理由和目的地去杀戮。深红色的暗云遮住了太阳，战争造成的各种废料和破坏掩埋了大地，从地狱中熊熊燃烧的业火吞噬着人世间的生灵。这一场战争的名字是——魔偶战争。

在过去的岁月里，魔偶只是人类制造出来服务于大众的一种人工生命体。它们服从人类的命令，是人类忠实的奴仆。但是在战争爆发后，人类改造了的战斗用魔偶被投入战场并爆发出自身恐怖的破坏力。人类逐渐失去了对魔偶的控制，事态变得一发而不可收拾。

大战结束后，幸存的人类为了避免重蹈覆辙，将魔偶制作法归为禁术，并且以多重封印将其封印在各个城市（シティ）的内部深处。



时光流逝，经历千年之后，幸存的人类在地球上又创建了一种崭新形态的生活。独立城市圈的存在使得国家的概念早已在人们的记忆中消失得无影无踪。聪明的劳动人民再次发明出一种名为"赋法"（エンチャント）的能源技术，它能够将存在于空间各处的以太能量（エ　テル）赋予在各种各样的物质上。赋法技术能够替人类带来无穷无尽的能量，但是这种技术是否会被人类的欲望所驱使而用于邪道？

人类总是不能吸取惨痛的教训，而一再重复着同样的错误……

独立城市圈

这种被称呼为"City"（シティ）的庞大城市是战后千年以来，人类文明发展所形成的又一种生态文化圈。每一个城市都有着自己独特的文化，就比如主人公笃真与他的朋友们所生活的Yokohama City。其实"城市"原本是为了封印在魔偶战争中产生的恶魔之偶而建造的巨型封印装置，经过常年累月的变化而形成了现在的人类群居生活的城市。

Yokohama City是一座贸易繁盛的巨大城市，其突出的特点就是拥有高精尖的赋法技术和强大的军事实力。在Yokohama City市中心坐落着一所学府，这就是有"赋法教育总本山"之称的"Yokohama赋法综合附属大学"。这所大学从小学、初中、高中、大学一应俱全，主人公笃真和他的朋友们就读于此学习赋法技术。



◀无论是古老的建筑还是现代化的设计，都在Yokohama City中融为一体。



▲为了庆祝Yokohama建市400周年，Yokohama赋法综合附属大学也正在准备学园嘉年华。

比萨饼魔偶！



▲这是代替人手和自动贩卖机的比萨饼魔偶，以后大家在游戏里可以从它那儿买到美味的比萨噢。



▲运用赋法技术武装起来的士兵正在街道上巡逻执勤。





伙伴与友情是游戏的主题！

再度披露主人公的同伴们

在上一回E3合刊的报道中，我们已经向大家介绍了主人公笃真和他的好友藤夜。而这次的报道又将有3位笃真的同伴要和大家见面了！《赋法战争》的中心就是围绕笃真和藤夜所展开的伙伴与友情的故事。接下来就让我们一起来看看这3位新伙伴吧。



诚

性别　人妖
年龄　19岁
身高　182cm
兴趣　为藤夜大人写下充满爱的情诗

诚与笃真、藤夜就读于Yokohama赋法综合附属大学的同一年级。从生物学角度来说，诚是男性，但是他平时对藤夜的所做所为却实在是令人有点怀疑他的性别。藤夜身边的好友笃真是诚的纱杀对象了，原因是藤夜经常找笃真……诚最讨厌的就是做事不经大脑的单细胞像爪动物，在诚心里藤夜大人最高！



华丽优美的足技是卡琳的战斗美学！



卡琳

性别　女
年龄　17岁
身高　168cm
兴趣　离家出走

卡琳是London City（ロンドンシティ）郊外的地下反抗组织(レジスタンス)的一员。她擅长使用以多姿多彩的足技为主的格斗技。天真无邪的她对于外面的世界所知甚少，平日里经常做的事除了练习就是与笃真讨论一下外面的世界了。



▲"牡丹花下死，做鬼也风流"可以改成"卡琳脚下死，做鬼也风流"了……



雷牙

性别　男
年龄　25岁
身高　185cm
兴趣　下围棋

雷牙是一位沉默寡言的高大剑士，他与卡琳同属London City（ロンドンシティ）郊外的地下反抗组织。雷牙的剑术即使是在以剑术而举世闻名的London City也是属于高级水准。在卡琳犯迷糊的时候，雷牙会时不时地在旁指点她。雷牙的岁数虽然算不上大，但是他的心理素质绝对成熟稳健。

词汇小知识　レジスタンス是日语中的法语外来语，它的拼写形式是resistance。它有两个含义，一是指抗侵略者的民族抵抗运动，二是指第二次世界大战时期被纳粹德国占领的法国和欧洲其他地区所组织的地下抵抗运动。



文 SOUL

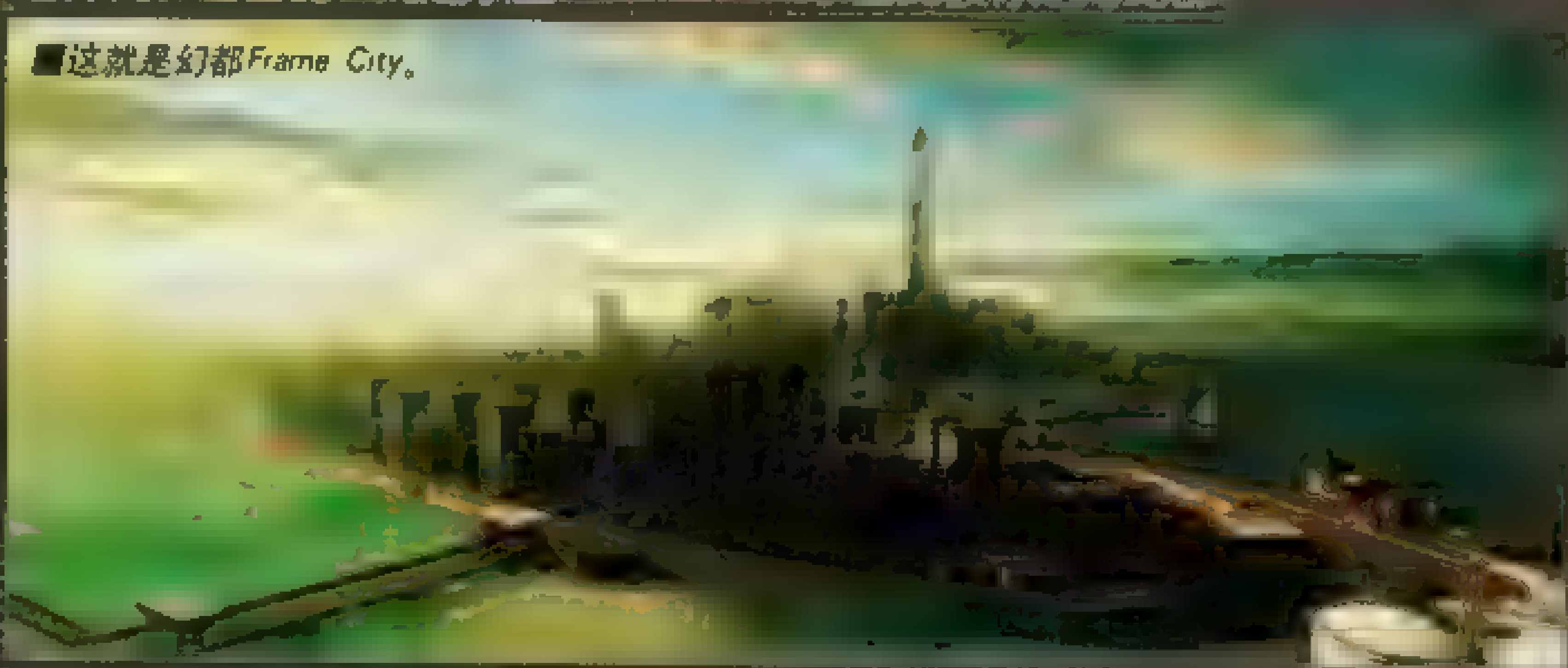
FRAME CITY

作为Namco加入X360开发阵营的第一款作品，《幻都杀手》(FC)很显然具有国际化流行游戏的许多特征，确切一些说，就是本作很像是一部好莱坞电影。从近未来的科幻式故事背景到华丽的大场景，尤其是人物造型，熟悉好莱坞电影的读者应该也已经发现了——本作的主角造型酷似电影《借刀杀人》(Collateral)中汤姆·克鲁斯所扮演的杀手。

幻都杀手	Namco	ACT
X360		

故事发生在2042年

故事发生在近未来2042年，在这个年代，可以显示虚拟影像的新媒体“Visual Frame”(VF)得以流行，提供VF技术的SORA公司因此得以飞黄腾达，而SORA公司的所在地Frame City也由原来的一座小城市一跃发展成为全球最大的经济都市。然后在VF通信全球的同时，新的恐怖手段也得以发展，恐怖分子利用VF来传播一种名为“Visual Crack”的特殊影像，其作用就是让人看了之后猝死，昔日的“光之乐园”Frame City因此被称之为幻都。



■这就是幻都Frame City。

■本作的其他相关情报

一、使用虚幻引擎3打造的次世代级的画面：众所周知，虚幻引擎3已经是次世代主机以及次世代游戏中最流行的游戏开发引擎，而《幻都杀手》则是日本游戏商第一款利用虚幻引擎3打造的游戏，从最新公布的游戏影像来看，本作的一些即时演算的游戏场景华丽到极点。

二、主题歌公布：本作也将拥有自己的主题歌，歌名为《LINE》，演唱者为日本著名女歌手Sylvia Grab，从本作最新公布的预告片中可以听出来，主题歌的风格有点点类似《潜龙谍影2》主题歌。

杀手，并不一定是反派



杀手，有时候并不是一定是反派。在游戏中，主角乌鸦(Crow)是一位工作于美国特殊组织SOU(Special Operation Unit)的精英特工，他的工作就是不分国界的谍报活动以及破坏、暗杀等超越法律的任务。Crow至今，这位任务成功率达到100%的特工现在的任务就是暗杀恐怖分子头目天泉(Tensen)，换句话说，乌鸦也可以被称之为杀手。天泉是有史以来最臭名昭著的恐怖分子，而为了达到暗杀天泉的目的，乌鸦被允许使用任何手段——那么乌鸦是谁？真名未知，只知道他的代号是乌鸦，年龄是三十多岁，身高180cm，他没有亲人、没有朋友、没有恋人，是一个名副其实的孤独杀手，而且具有彻头彻尾冷酷的性格。



■女主角爱丽亚，职业是歌手。



■主角乌鸦，职业是杀手。

全新的游戏体验

按现在的分类法分的话，《FC》可能应该算是ACT，但制作人员表示，《FC》的玩法将会结合RPG、A·AVG以及FPS这三种游戏玩法，这其实让人想起了在全球大卖的《横行霸道》系列(GTA)。也的确，《FC》的玩法还是比较接近《GTA》的，同《GTA》一样，《FC》中架构了一个虚拟城市，也就是幻都Frame City，玩家在这里有很高的自由度，在城市中可以做很多的事情，比如驾车、和黑帮火拼，以及进入各种不同的城市设备及建筑游玩。《FC》的动作成分很重，游戏中玩家将可以玩到包括格斗、枪战以及汽车追逐战等要素，鉴于日本游戏开发者在动作游戏上的造诣，可以肯定，《FC》的动作要素会远远强过《GTA》。为了让大家进一步认识本作的玩法，以下就让我们一起来看一下游戏中某个任务的完成过程。



▲收到任务，与线人莫古拉联系。



▲任务信息很详细，连莫古拉所在的位置都有。



▲路途中经过繁华的街道。



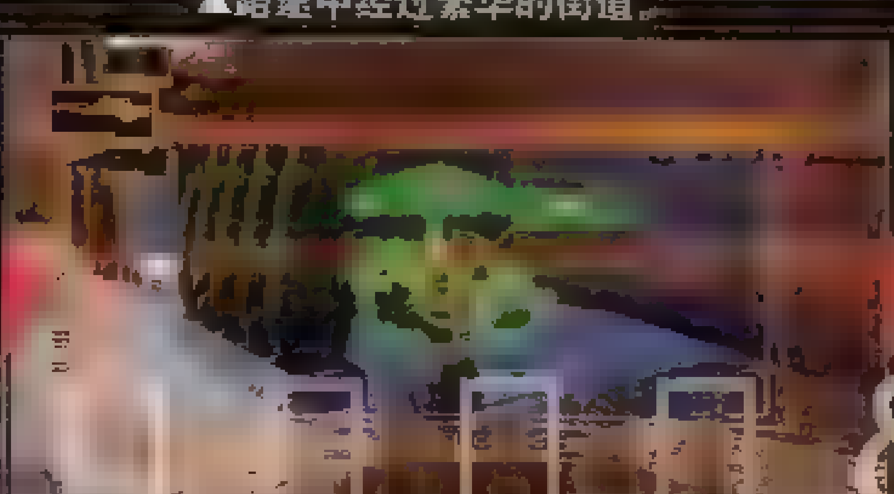
▲遇到两位流氓，直接用拳脚解决问题。



▲在目的地附近，突然遭到黑帮的围攻。



▲利用自己的爱枪无情地进行反击。



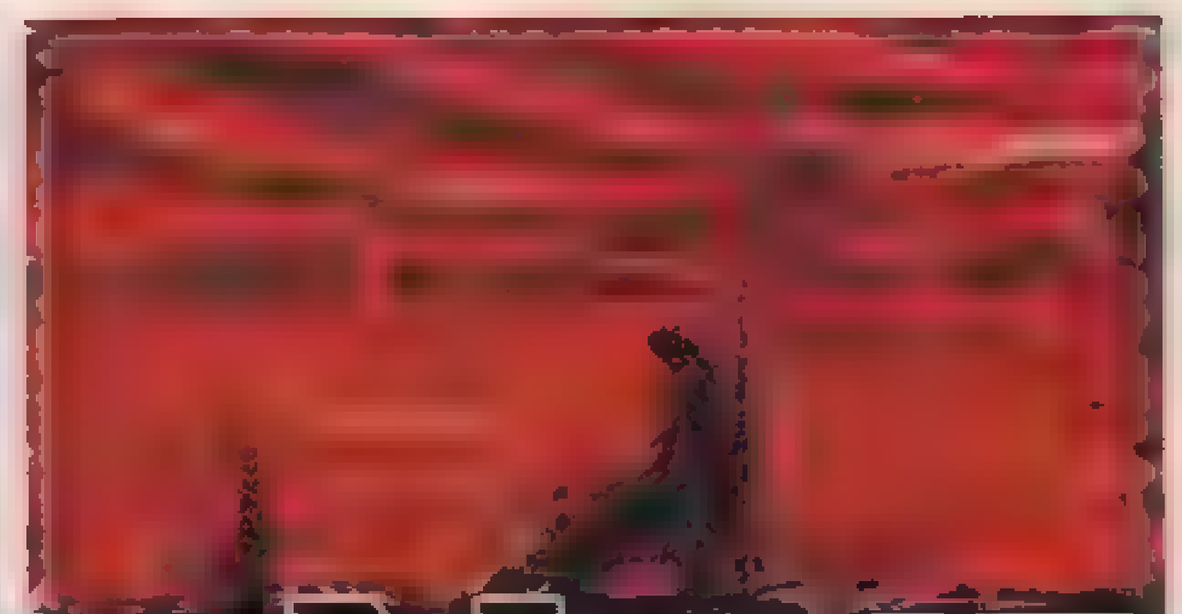
▲利用太阳镜的强大功能检索可疑地点。



▲终于找到躲藏天小裤的莫古拉了。

©2005 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

www.plumbook.cn

NINETY-NINE NIGHTS

文 阿迪

九十九夜	Microsoft	ACT
X360	发售日未定	

作为微软的Xbox360在"日本市场的攻略尖兵"，《九十九夜》是一款超越以往传统的幻想动作游戏。在本作中，玩家将体会到自己被置身于雄浑浩大的战争之中，而这才是真正的"千人对千人"的战斗！作为一名勇敢的将军率领自己的部队，玩家将面对无穷无尽的敌方部队的冲击。除了浩大的画面冲击力和爽快的操作手感外，本作还会引导玩家探索一个广阔深邃的幻想故事舞台。随着故事剧情的展开和战场军势的体现，我们将深入体验次世代主机上的究极幻想战争物语。

九十九夜的永夜，第一百夜的黎明后会是什么？

维持世界秩序的水晶




水晶，维护这个幻想世界的一颗石头，它能够将这个世界的光与暗调和平衡。但是，当这块水晶破碎之时，世界将会进入到九十九天的永夜之中。



▲《九十九夜》中的庞大军队之间的战斗，玩家除了可以操作单体的主人公打倒周围的敌军外，还可以实时指挥自己的部队或友军的战略方向。



蓝袍之豪枪 阿斯法

◀阿斯法以枪为武器，一身蓝色的装束显得十分冷酷。除了枪以外，蓝色的披风也是他的特征之一。

能够将数千人的部队震退弃飞的力量

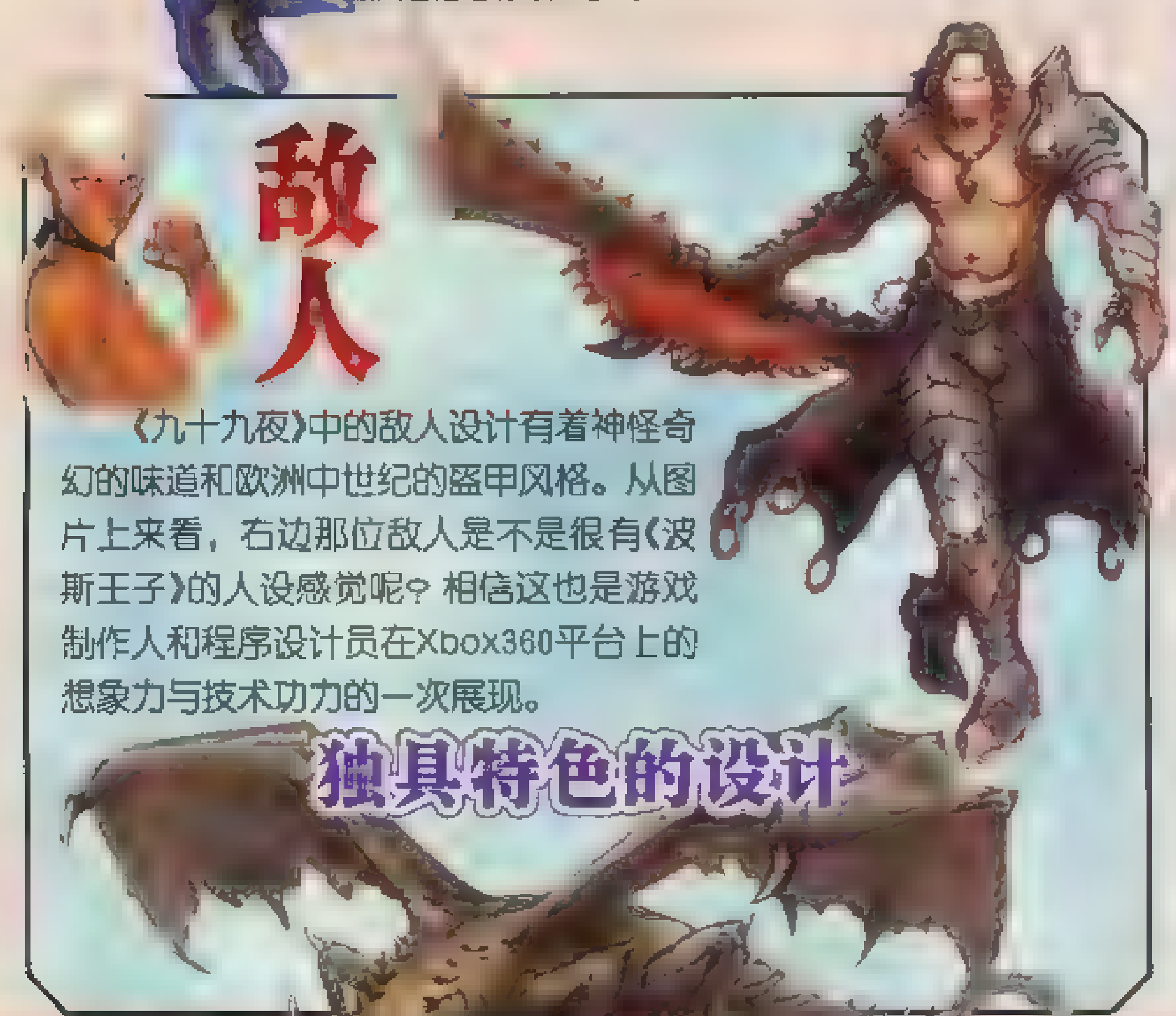


▶这无疑是一次将动作性和策略性有机融合的尝试。大场面的战斗、一骑当千的猛将、运筹帷幄的帅才，真是令人浮想连翩啊。



赤铠之大剑 因菲

◀与纤细的身材相比，因菲手中的大剑显然与她造成了强烈的对比。目前游戏业的一个潮流就是为柔弱的女性设计破坏力强大的巨型武器或刚猛无比的武术招式。



敌人

《九十九夜》中的敌人设计有着神怪奇幻的味道和欧洲中世纪的盔甲风格。从图片上来看，右边那位敌人是不是很有《波斯王子》的人设感觉呢？相信这也是游戏制作人和程序设计员在Xbox360平台上的想象力与技术功力的一次展现。

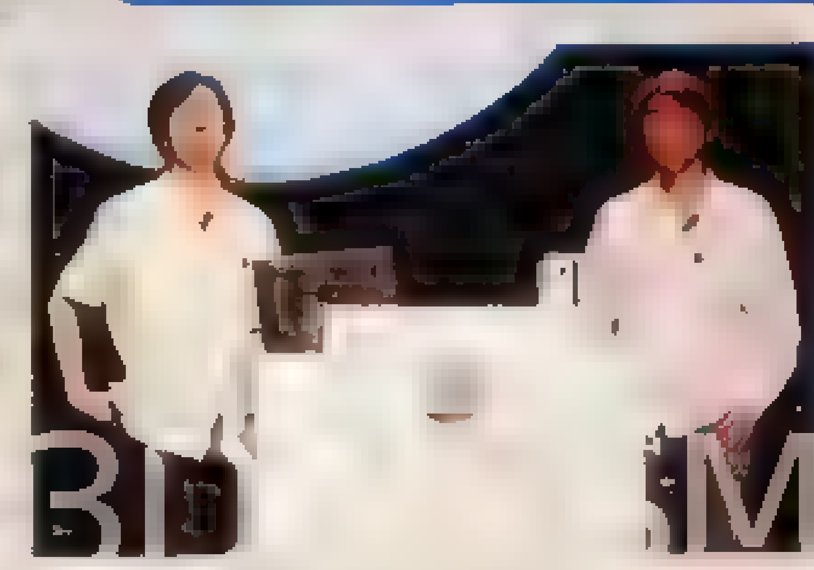
独具特色的设计

开发班底



▶Phantagram的《炽焰帝国：十字军东征》的特点同样是壮绝宏大的战场描绘，以及数量庞大的部队间的战斗。

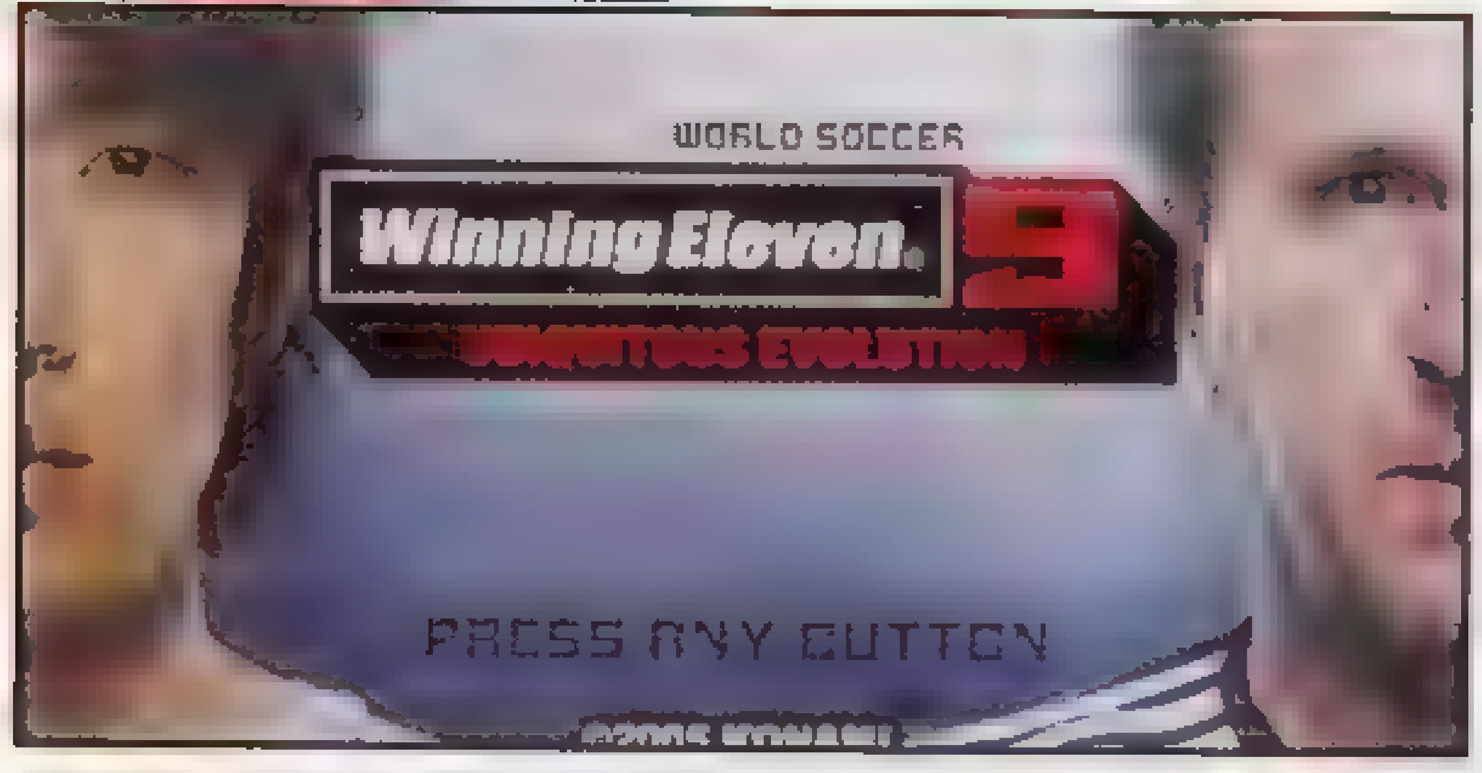
《九十九夜》的英文名为《NINETY NINE NIGHTS》，所以它在业界的昵称是"N3"。本作由日本的游戏公司Q Entertainment和韩国的Phantagram联手开发，著名制作人水口哲也和他领导的Q Entertainment负责本作的脚本设定、后期制作，而李常云(英文拼写为SangYoun Lee，李常云的职务为Phantagram社长)领导的Phantagram主要负责图像引擎、程序设计。



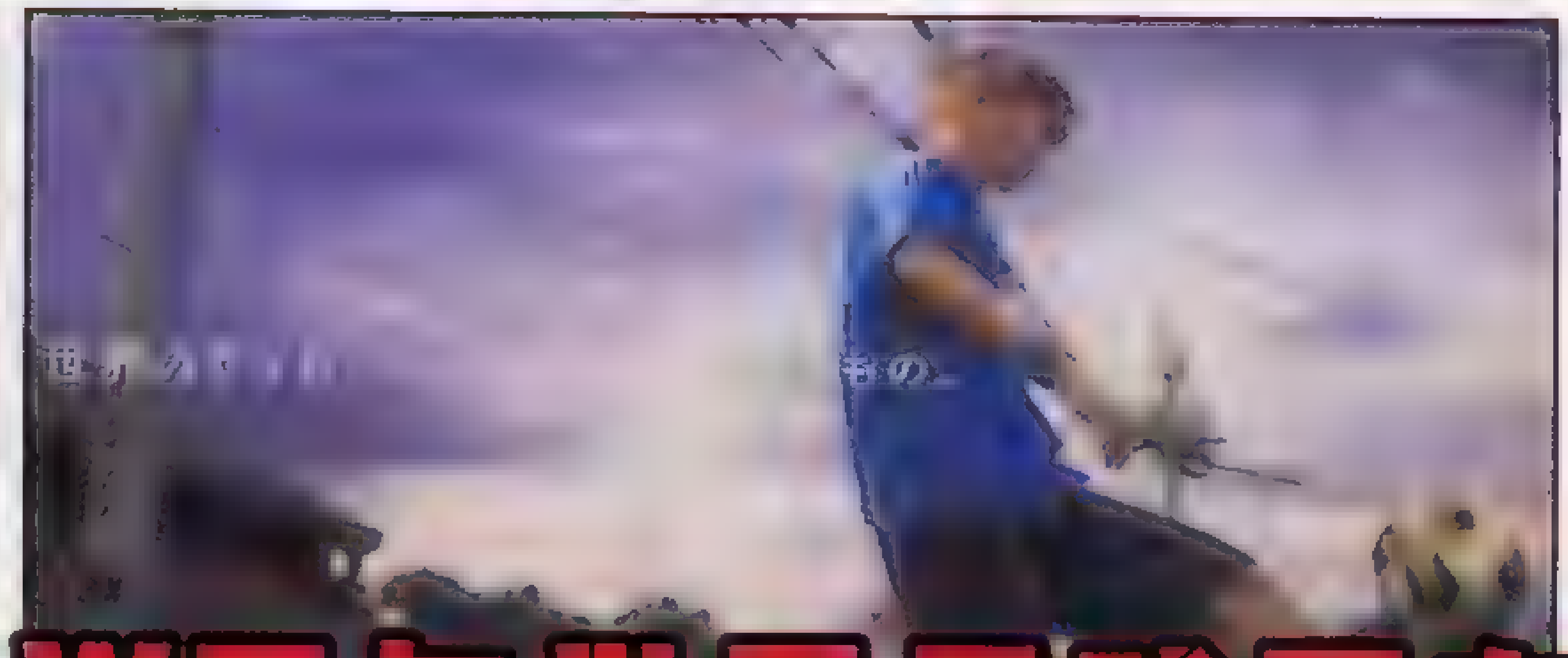
▲左为李常云，右为水口哲也。

©2005 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.

www.plumbook.cn



"Ubiquitous"，这个词汇来自于足球王国巴西的母语——葡萄牙语。在拉丁语系中，它代表了"无所不在"、"普遍存在"的意思。你曾经梦想过随时随地享受《WE》的乐趣吗？如今，这个梦想终于成为了现实。



WE与世界足球同在

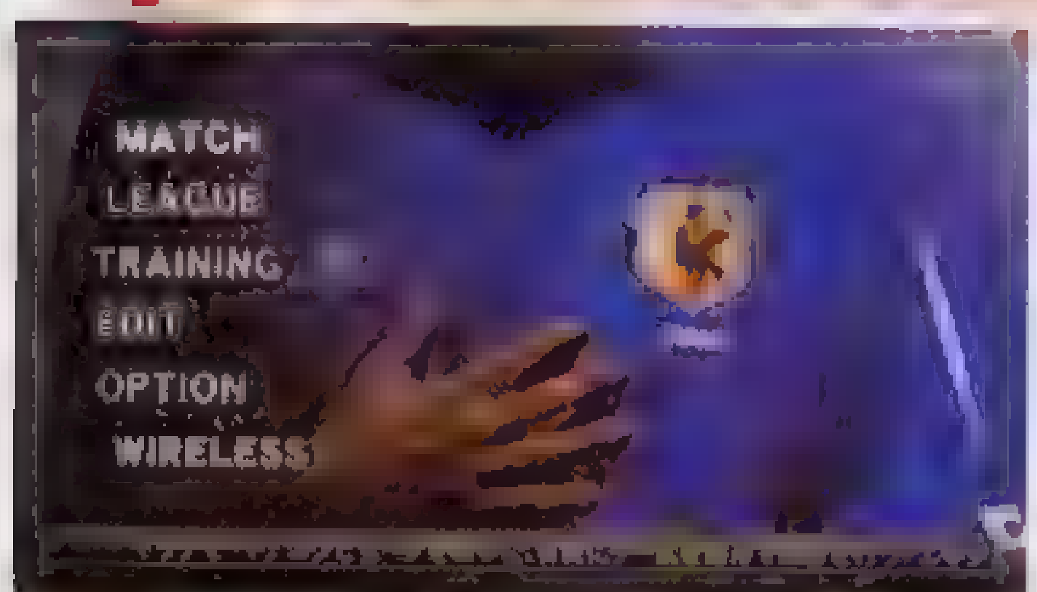
胜利十一人9 无所不在	Konami	SPG
PSP	WORLD SOCCER Winning Eleven 9 Ubiquitous Evolution 预定9月15日	日版
	2人 自带记忆功能	5229日元
	无对应周边	

WORLD SOCCER

文 阿迪

Winning Eleven 9 UBIQUITOUS EVOLUTION

毫不缩水的游戏模式



▲与家用机版的《WE9》完全一致的界面，PSP版的"无线对战"功能是广大球迷玩家关注的焦点。

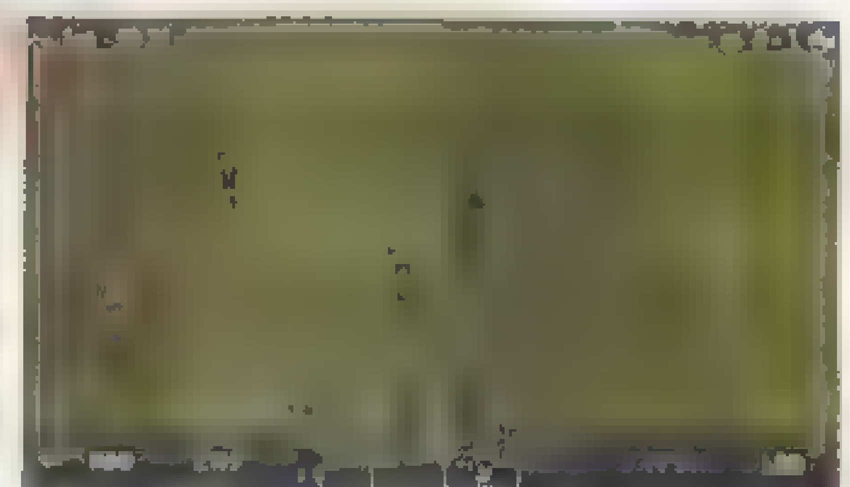
PSP版的《WORLD SOCCER Winning Eleven 9 Ubiquitous Evolution》（以下简称为《WE9 UE》）除了继承原家用机版本的各种游戏模式外，还有充分体现自身特色的"无线对战"功能(WIRELESS)。值得一提的是，PSP版的《WE9 UE》的档案资料还可以和PS2版《WE9》进行互传继承。通过相匹配的USB线就可以将你的PSP与PS2连接起来。"无线对战"和资料互传充分体现了PSP版《WE9 UE》的便携性、对抗性与联动功能。

6大模式一览

模式名称	内　容
MATCH	与AI进行对战的普通竞赛模式
LEAGUE	享受以欧洲6大联赛英、意、德、西、法、荷为舞台的联赛模式
TRAINING	通过练习模式你可以很快地熟悉系统，快速上手
EDIT	如果你对原始数据不满的话，就在这里亲手编辑吧
OPTION	画面视角、游戏的各种基本设置均可在此调节
WIRELESS	开启无线对战功能，享受与朋友对战的乐趣

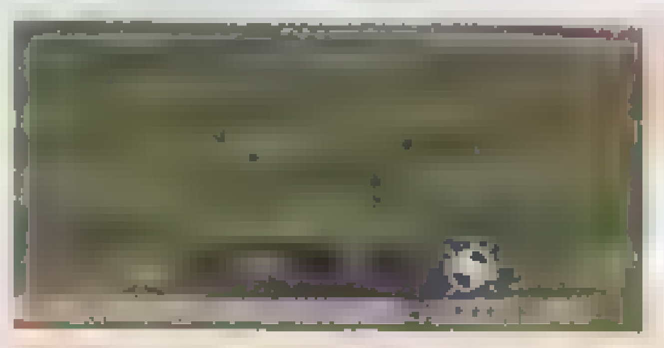
老大难的视角问题

在PSP版的《WE9 UE》中，可供选择的视角共有"ノーマル·近"、"ノーマル·中"、"ノーマル·远"这3种。家用机版中的"ワイド"、"TV"则没有被PSP版所采用。与PS2版的4:3画面相比，PSP的16:9画面左右两侧的幅度较长，对于"ワイド"、"TV"这一类视角造成的影响较大。相信这也是为什么在PSP上的第一款"《WE》系列"新作没有采用上述两种视角的原因吧。



▲关于视角，阿迪觉得还是一个主动适应的问题。谁适应得快，上手快也是能力的一种体现。

记载辉煌与失败的资料室



◀玩家们在《WE9 UE》中所打的比赛，包括与AI对战和对人战的比赛结果都将储存在PSP的记忆棒中。根据玩家的对战成绩将有可能获得各种各样的称号。

57支国家队！ 136个俱乐部！

PSP版的《WE9 UE》所收录的球队总数将与家用机版的《WE9》完全一致，包括57支国家队和136个俱乐部，涵盖五大洲和6大主要联赛。在《WE9》中获得授权实名的选手也将在《WE9 UE》中登场。本次新作的授权资料的设置参考时限是在2004～2005赛季结束时，意即最新一轮的夏季转会情况将不会收录在本次新作中。

制作人精华语录

本作制作人 坪山祐史

这次副标题的意思就是不管何时、不管何地的无线对战。希望本作会成为球迷、上班族和足球选手们的好伙伴。

游戏本身会是《WE9》的忠实移植，如果玩家们能利用PSP玩出更多有新意的玩法，"《WE》系列"也能够拓宽未来的走向。

不管是在上班途中、休息时、还是在体育场里，都希望大家能尝试下这款《WE9 UE》。

我们将秉承"细节、真实、便携、对战"的主题将"《WE》系列"制作成掌机上最棒的足球游戏。

统筹制作人 高塚新吾

R2侧移只需要十字键就可以完成。我们之所以作出这样的改动也是为了尽量使PS2版和PSP版的操作能够同步。

PSP版中只要连打R1键就可以使出PS2版中R2键的操作，只是，这样一来就不能进行SUPER CANCEL(强制移动)了。

我们的想法是，不管是PS2版还是PSP版，就算没有强制移动也能够顺畅地进行游戏。PSP版和PS2版以后都会平行发售

大家不妨拿着自己的PSP到体育场去玩玩吧，同一俱乐部的支持者们都在模拟本周的联赛，那一定是非常有趣的情景。

©2001 Korea Football Association Special thanks to SEJIN, MUKTA, Eunho, Denis for Korea National Team data adidas, the adidas logo, the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by ... Campeonato Nacional de Liga 05/06 Primera y/o Segunda Division Producto bajo Licencia Oficial de la LFP ... are the property of their respective owners and are used under license ©2005 KONAMI "PlayStation" "PSP" and "UMD" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

PRINCESS CROWN

プリンセス クラウン



SS名作再现PSP！

文 猫太

公主的王冠	Atlus/SEGA	A・RPG
PSP Princess Crown	预定 2005 年 9 月 22 日	日版
1人	512KB	4800 日元
对应周边未定		

或许对于新一代的玩家来说，《公主的王冠》只是一个陌生的名字，但对于从SS年代走过来的玩家而言，这个名字能给予他们莫大的感动。毕竟是SEGA与Atlus合作开发的作品，对于一款2D的横向A・RPG作品来说，《公主的王冠》的华丽画面以及动作的连贯性已经达到了十分高的水准。那么这次移植到机能强大的PSP上，会不会有更出色的表现呢？请大家继续看下面的报道吧！

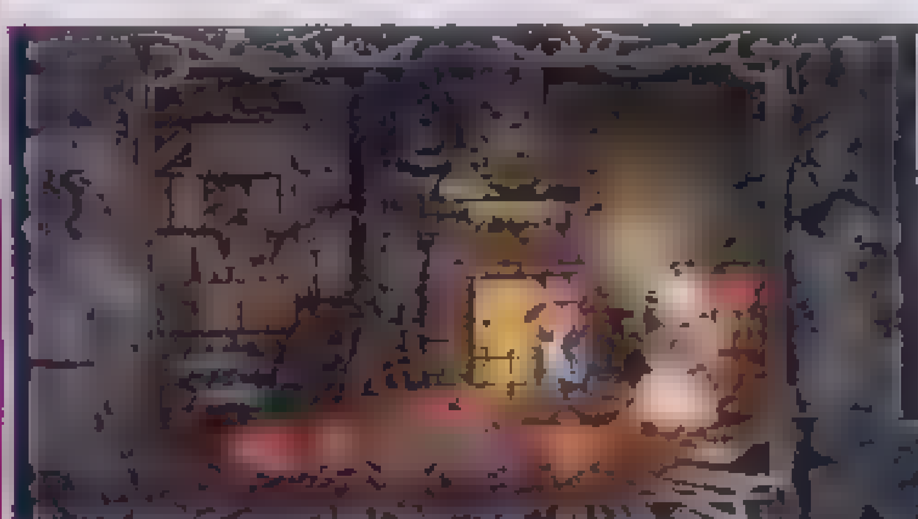
故事

根据古代流传下来的说法，曾经统治世界的魔王玻克罗德被世界各地相连的锁链给捆绑着，并处于封印的状态。魔王的仆人们已经开始计划把这些锁链的封印解除，人类为了阻止它们的企图，于是与它们抵抗至今。在25年前的大战中，人类与恶魔的战斗让两个世界之间打开一扇大门，在这些岁月里，魔族的成员不断入侵人类世界。幸好时之女王艾尔法拉拥有强大的力量，于是在魔王军撤退后，世界也从此得到了和平。随着时间的流逝，艾尔法拉离开了这个世界，她的血统被3个女儿所继承。大女儿艾莉尔、二女儿西德拉尔和小女儿格拉德莉尔。在格拉德莉尔13岁之时，也是继承艾尔法拉黄金的王冠之日。



游戏的基本玩法

既然是移植的作品，那么要保持原作吸引人的系统和画面是十分重要的一个移植环节。由于屏幕的缩小，也许不少玩家害怕过去本来就已经十分小的对话字体会变得难以阅读。Atlus于是针对这个问题，把原作中的字体变大，让玩家在掌机上也能舒服地阅读角色之间的对白。另外、游戏的画面比例也能随意改变，就像用NGC的GBP玩GBA游戏一样，可以选择是否要装饰的框架。下面介绍一下游戏的基本玩法。



◀ 首先玩家要从特别的游戏界面中通过移动小女孩选择游戏的章节。

▼ 快速按下按键可以发动"连续技"，紧按按键就可以发动必杀技。



宽屏的魄力！



◀ 在不同的地域会与不一样的怪物们战斗，注意要掌握它们的攻击规律。



居住在妖精之森的可爱妖精，由于某个事件与格拉德莉尔一起冒险。

妖精阿莉亚

在13岁生日那天继承了王位的巴伦迪亚国新女王，看到国民们受到恶魔的威胁苦不堪言，于是便决定独自一人冒险。最大的目标是成为像母亲一样的贤王。

主人公

巴伦迪亚

格拉德莉尔



©SEGA&ATLUS 1997,2005



不久前，光荣"不负众望"地公布了《真·三国无双4 猛将传》的消息。作为目前本年度日本国内销量最高的游戏，《真·三国无双4》至今已卖出90余万，但比起二、三代来还是有一定差距。因此这次光荣如何出牌，颇值得大家关注。从目前公布的情报来看，本作新增的内容相当充实，各位爱好者依然是不可错过。下面就让我们来具体看看吧！

天下无双





一骑当千

九月战场相见！



文 纱迦

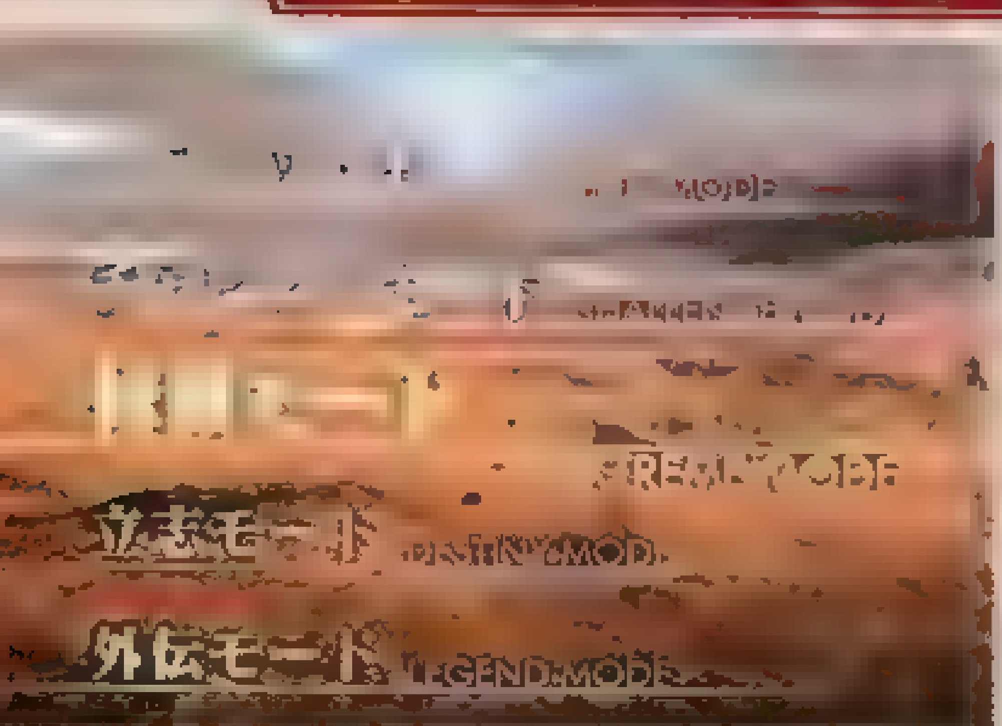
真·三国无双4 猛将传	Koei	ACT
PS2	2005年9月15日	

猛将传新增要素公开

外传模式

这是《真·三国无双4 猛将传》的主要卖点。在此模式中收录了18个新战场，每个新战场都有数名武将可以使用。使用不同武将的话，战场虽然相同，但是事件、目的、敌方配置等等都不一样，完全可以视为新关卡。在外传模式中出现的新战场，既有在《三国演义》中出现过的经典桥段，也有完全原创的虚构故事，其中绝大部分内容都从未在以往的系列作品中出现过。在本次公开的情报中，外传模式是宣传的重点，在下一页会重点介绍。

修罗模式



这个修罗模式可不是《真·三国无双4》中的修罗难度，它的玩法和《真·三国无双3 猛将传》中的修罗模式比较接近。《真·三国无双3 猛将传》的修罗模式大受好评，但也存在着玩法单调、随机性过强等缺点。这一次的修罗模式经过了大修改，由过去的无限关改为有关数限制，还支持双打。值得注意的是，这一次的修罗模式引入了评价，根据玩家的成绩将获得道具，而这些道具可以在其他模式中使用的。

编辑模式

《真·三国无双4》去掉了创造新武将的要素，引起了很多玩家的抱怨。于是《真·三国无双4 猛将传》便顺应民心，重新收录了这一要素。这个编辑模式和过去差不多，玩家要决定新武将的姓名、性别、外貌、动作、语音，创建出来的新武将可以在其他模式中使用。

立志模式

因为光荣推出过《太阁立志传》这么经典的游戏，所以很早以前就有人幻想能够在"《无双》系列"中引入类似的玩法，如今这一构想终于在《真·三国无双4 猛将传》中实现了！

在此模式中，玩家可以任意挑选自己所属的势力，然后从该势力一介小兵开始做起，不断完成目标、积累战功，从兵卒、卒伯到副将、将军……一步步地往上爬，最后名扬天下。光是听起来就已经很有趣了，真想快点玩到啊！

挑战模式&幕舍

本作的挑战模式新增了两种玩法，同样支持网络排名。而以往只能观看资料的幕舍，这次追加了全新的作用：可以使用道具，可以强化武将和武器。看来这一设定是和本作的某些新要素有关的，还有待更具体的情报。

联动

和过去一样，《真·三国无双4 猛将传》里其实已经包含了《真·三国无双4》的全部内容，不过玩家必须要和《真·三国无双4》的游戏碟联动后才能玩到属于《真·三国无双4》的游戏部分。当然，这部分内容是经过重新调整的，即使是"浸淫"4代数百小时的老手也必定有全新的感受。另外《真·三国无双4 猛将传》可以继承《真·三国无双4》的记录。

其他新要素？

目前官方还未说明《真·三国无双4 猛将传》是否会追加新武器和新人物，按常理来说，追加新武器的可能性很大，而追加新人物则不太现实，不过就算不追加新人物，有了自创武将系统也足够了。

&3DM-SM

©2005 KOEI Co. Ltd All rights reserved

www.plumbook.cn

外传模式详细情报公开

外传模式就是18个相对独立的战场，其中每个战场可以使用的角色都不同，用不同角色来打同样的战场，玩法也会有所不同，总之还是相当充实的。目前已经公开的外传有：汉水之战、葭萌关之战、阳平关之战、道术书争夺战、郎君炫耀战、麦城之战、新城之战、石亭之战、祁山之战。



第一步 选择剧本和难度

进入外传模式后，首先要从18个剧本中选择。在选择画面上，会显示此关的故事和可以使用的角色。选择剧本之后，就要选择难度。可以看出，本作的难度增加到了5个：入门、容易、普通、困难、修罗。入门难度是新增的难度，这也是"《猛将传》系列"的惯例了。而修罗在本作中并不是隐藏难度，一开始就可以选择。

第二步 选择武将

外传模式的一大特色，就是使用不同武将来进行游戏的话，即使是同一战场，发生的事件、玩家的目的、敌人的配置等等都会不同。另外只要用初期可以使用的武将打过之后，就可以在该战场上使用全部武将。

第三步 战斗开始

所有的设定结束之后，就会进入战场了。在进入战场前，先会播放剧情介绍。剧情介绍是以静止图片加文字的形式出现，辅以增谷康纪先生(关羽和魏延的声优)的解说，之后就进入战前的准备画面了。

阳平关之战

可以使用的武将是曹操、夏侯渊、张郃及曹仁。描述以统一天下为目标的曹操和阻挡在其面前的五斗米道首领张鲁的战斗。率领本队进军的曹操，打算从小路迂回奇袭的夏侯渊，还有帮助曹操进军的张郃与曹仁……玩家可以从各种立场角度来享受满是机关的阳平关之战。

道术书争夺战

身为道教始祖且拥有无上力量的太上老君，打算把自己撰写的《奇迹道术书》送给一个人。自认为最有资格的左慈、张角及庞统三人，都想拿到这本神书，为此他们接受了太上老君的考验。谁能在竞争中获胜，谁就能拿到道术书。

郎君炫耀战

由于左慈的提议"将神仙玉玺奉献给最优秀的郎君"，孙策与大乔、周瑜与小乔、曹丕与甄姬、诸葛亮与月英这4对夫妻，来到了左慈的城池。为了证明自己的丈夫是最棒的、自己的丈夫才是最好的，四名强悍的女性展开了激烈的对抗。

汉水之战

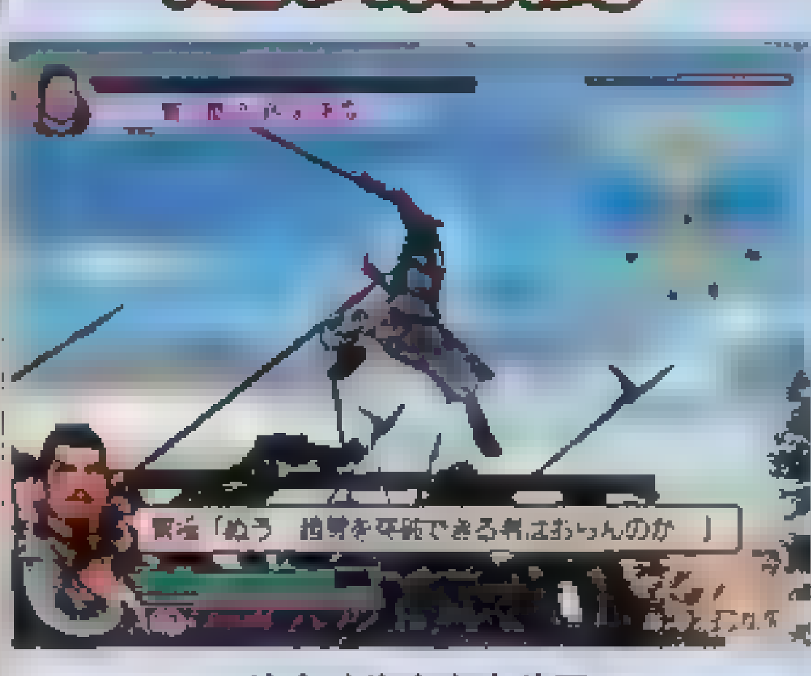
使用武将：赵云、黄忠

话说黄忠在定军山斩了夏侯渊之后，曹操起兵20万直扑汉水，誓要为夏侯渊报仇。刘备派黄忠、赵云二人前去袭击敌军设在北山的粮仓，黄忠先去偷袭，不料被敌军发现，立刻被大军包围。赵云见黄忠不回，亲自引军杀入曹营，救出了黄忠。曹操闻讯大怒，亲自率军进攻，被赵云阻挡在汉水一带。刘备随后率大军赶来，两路夹攻，曹军大败。



▲汉水之战出自《三国演义》第七十一回。

赵云路线



▲这个动作实在太帅了。

赵云的任务就是要抵挡魏军的正面进攻，为黄忠的迂回争取时间。一时间魏军的主力部队都向赵云杀来，此情此景与《真·三国无双3 猛将传》的张飞传何其相似！

黄忠路线

黄忠的任务是要绕到魏军后方发动偷袭，虽然敌军主力倾巢出动对付赵云，但黄忠的偷袭行动不能被留守的敌兵发现！感觉比较类似《真·三国无双3 猛将传》的祝融传。



▲可以利用弓箭将守敌无声无息地解决掉。

葭萌关之战

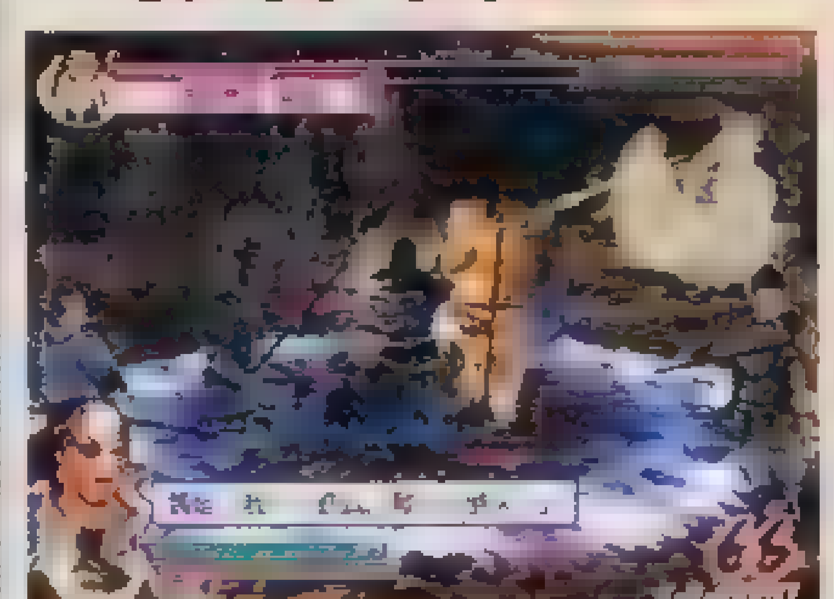
使用武将：马超、魏延、诸葛亮、张飞

话说刘备进攻益州，眼看就要获胜，刘璋不得不向张鲁求援。当时马超刚加入张鲁，急欲立功，于是带兵直扑葭萌关，试图南下。刘备带着魏延、张飞前去救援，双方一场恶战。马岱先赢魏延，张飞又轻取马岱，最后张飞与马超大战数天，不分胜负。后来刘备采用诸葛亮之计，先用离间计断了马超后路，再派李恢说降马超。蜀汉五虎将就此到齐！



▲葭萌关之战出自《三国演义》第六十五回。

张鲁军路线



▲张飞大战马超的经典场面再现！

马超的任务是攻下葭萌关，以解成都之围。不过敌方阵营中的张飞、魏延都是武艺过人之辈，还有一个足智多谋的诸葛亮，此战之难就不必多说了。

刘备军路线

张飞因遇到马超这个对手而倍感兴奋，魏延奉诸葛亮之命拦腰突袭马超军，诸葛亮则活跃在整个战场掌控战局，定要让马超乖乖投降！



▲必须要按照指示切断马超军的后路。

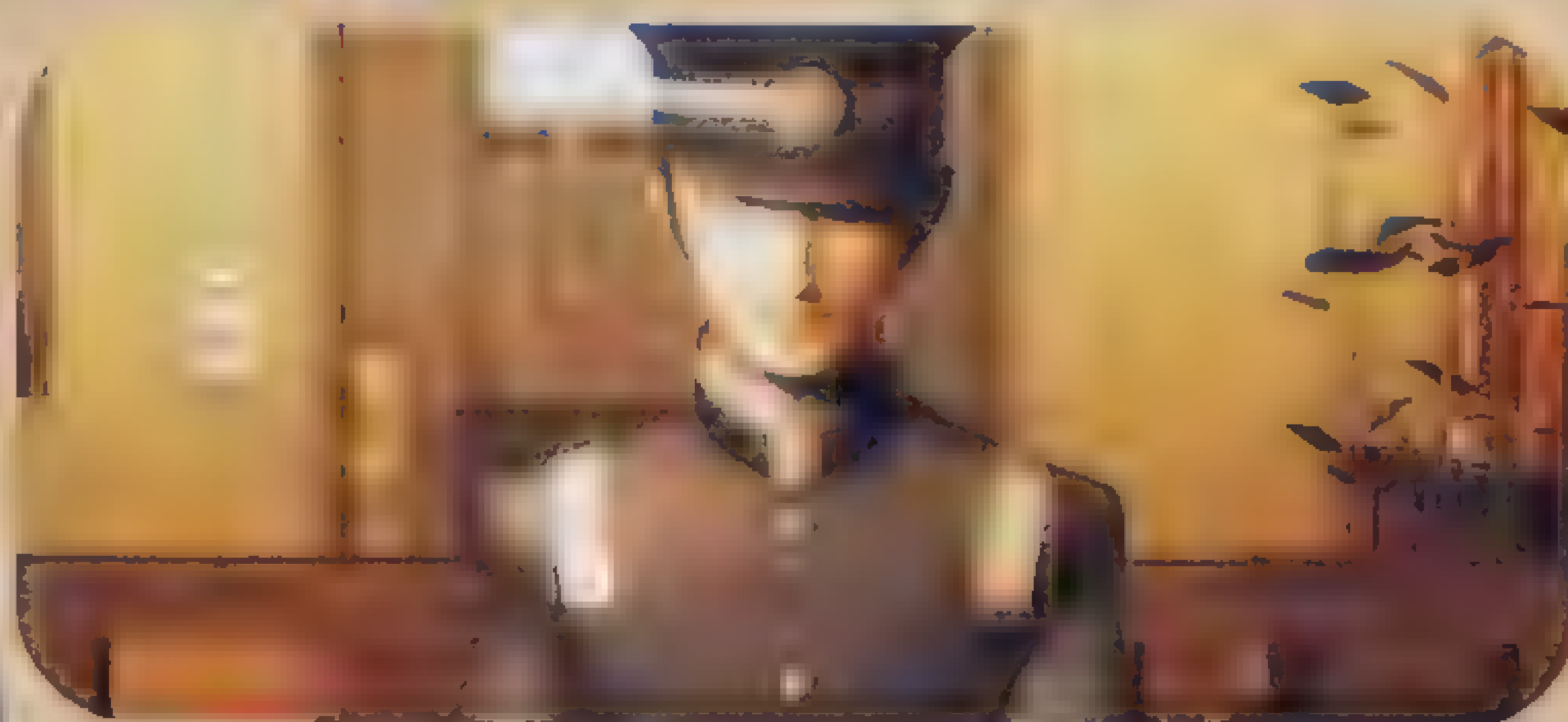
www.plumbook.cn

デビルサマナー 葛葉ライドウ

文 阿修罗

Atlus的"《女生转生》系列"总是那么独特。不管现在RPG如何进化，它总是坚持自己的风格，对那种阴冷、与现实世界若即若离的世界观追求不懈，多年来那种纯正的RPG乐趣都在这个至今仍然在不断成长的系列中得到了最完整的保留。在这个系列中，一个叫作《恶魔召唤师》的子系列虽然没有正式冠以《女神转生》的正名，但是却在SS、PS这两台次世代主机上为本家闯出了一番新天地。自从1995年首部《恶魔召唤师》在SS上登场以来，10年的时间过去了。现在，以全新形态出现的《恶魔召唤师 葛叶雷道》将作为系列的最新作登陆PS2！恶魔FANS啊，让我们一起欢呼吧！

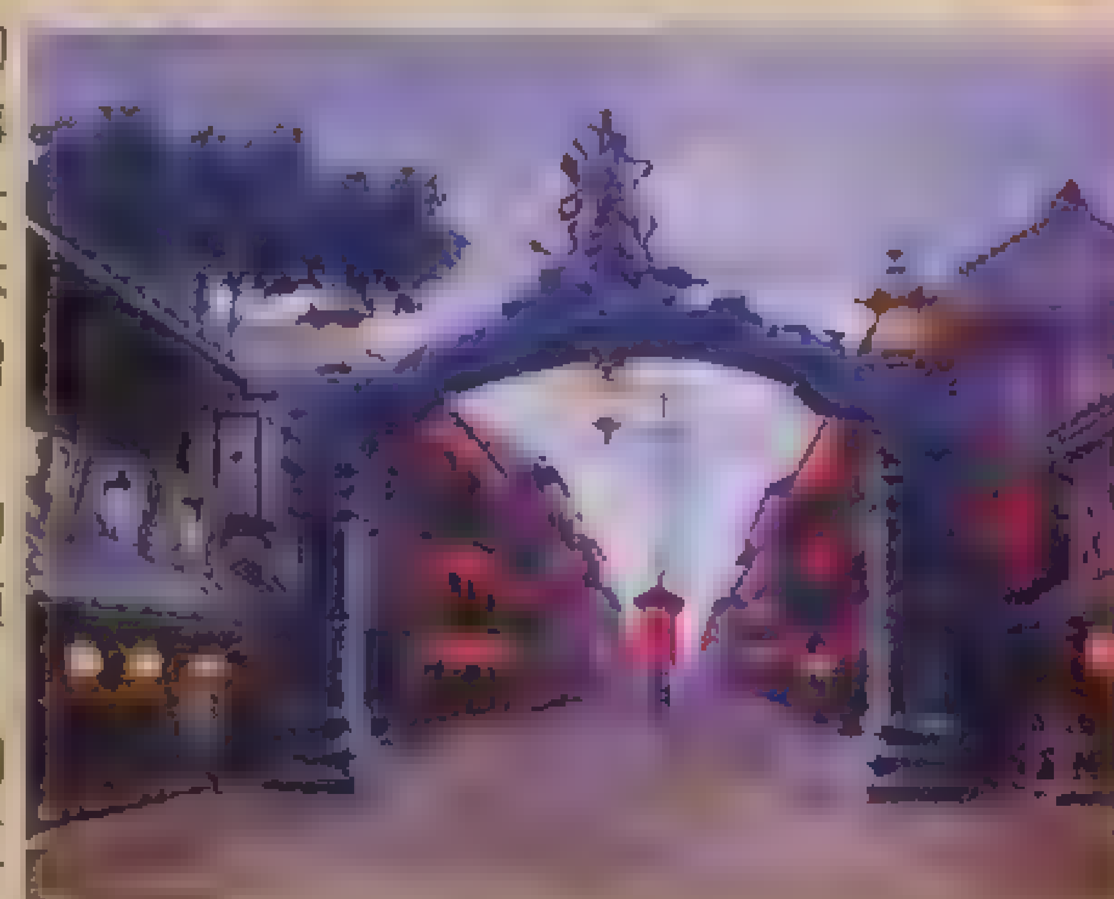
PS2	恶魔召唤师 葛叶雷道（暂名）	Atlus	RPG
			日版



主角 第十四代 葛叶雷道



大正风情



虽然"《女神转生》系列"的主题向来都是恶魔这种玄奇的事物，但是其游戏的时代设定却大都设定在近未来，通常都带有不少科幻的成分。尤其是《恶魔召唤师》的系列前作《灵魂黑客》，更是以网络世界为主题，将奇幻和科幻结合在一起，形成了一道独特的幻想风景线。而这一次，Atlus将我们带回到二十世纪初期正处于西方文明与日本传统文化相互融合的大正时代，并且让我们身处于历史上并不存在的大正20年（大正时代从1912年到1926年，共历时15年），把历史的厚重感和幻想的新奇感交织在了一起，创造出了一个与系列大相径庭的全新舞台！

CHECK POINT

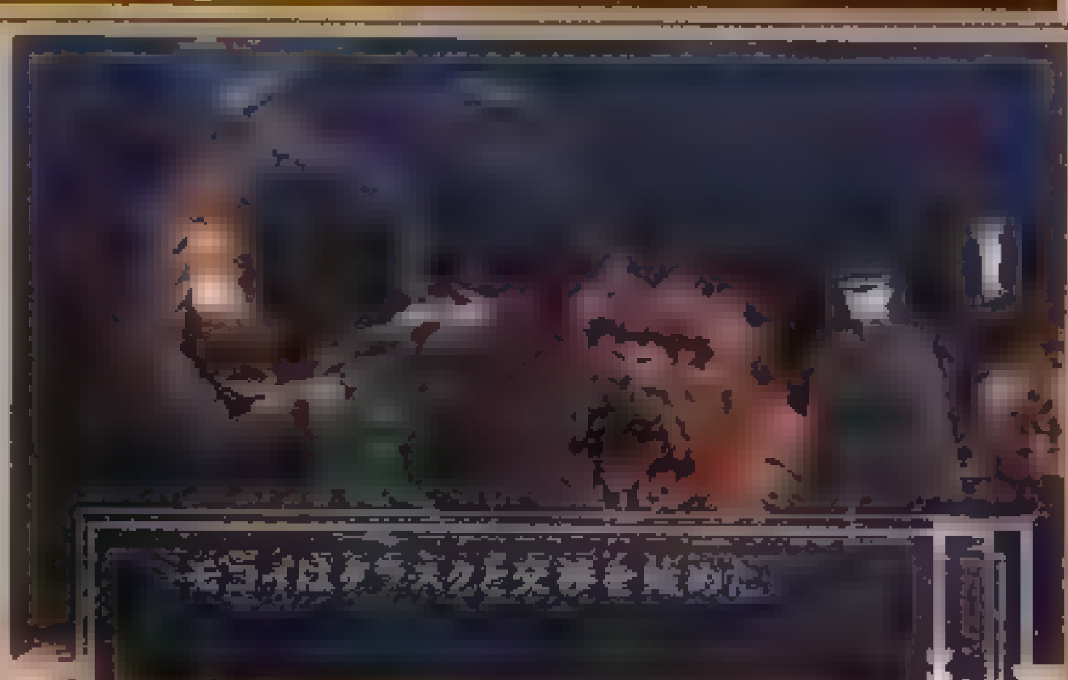
为了描绘出一个更加逼真的旧日本，Atlus采用了预渲染的方式制作游戏中的各种背景建筑物。这样一来，建筑物在光影效果等方面的表现将更加接近现实，让玩家能够比以往更加容易产生代入感，而不会因为时代设定相对久远而觉得比较生疏。



CHECK POINT

本作的主角葛叶雷道和初代《恶魔召唤师》的主角葛叶恭次一样，都是具有成为Devil Summoner的能力的葛叶一族。由于新作中葛叶雷道处于架空的大正20年，所以从时间上来说，雷道是恭次的祖先。

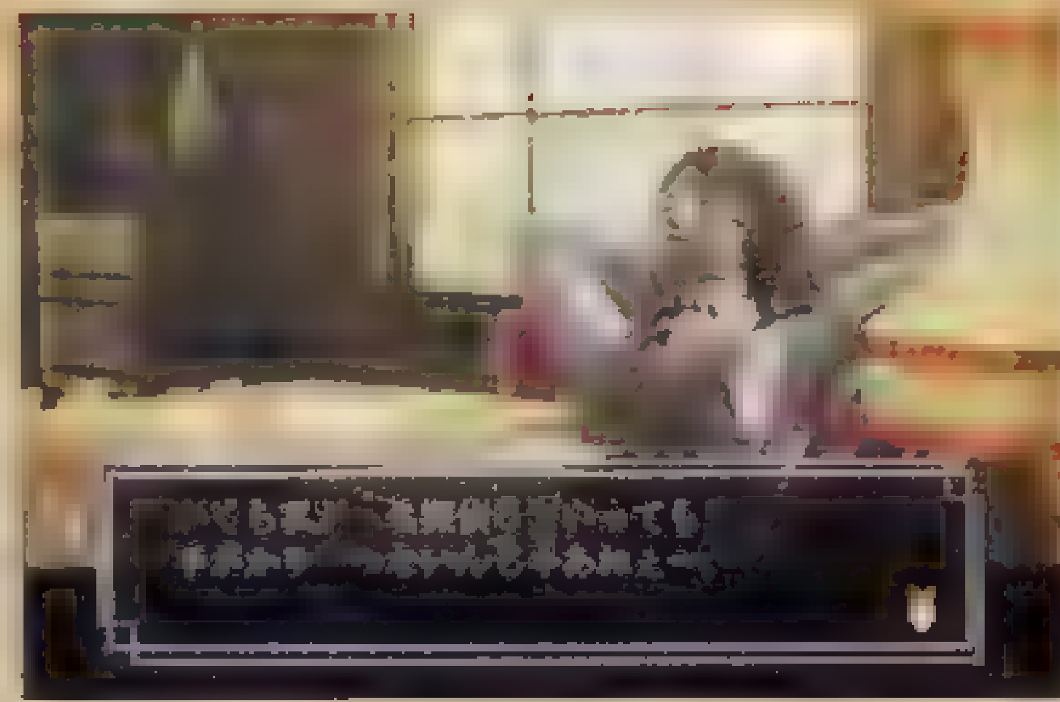
此外，所谓"第十四代"葛叶雷道，是按照日本某些行业将同一名号不断给后人继承下去的习俗而来的。



© ATLUS CO., LTD. 1995, 2005 ALL RIGHTS RESERVED.

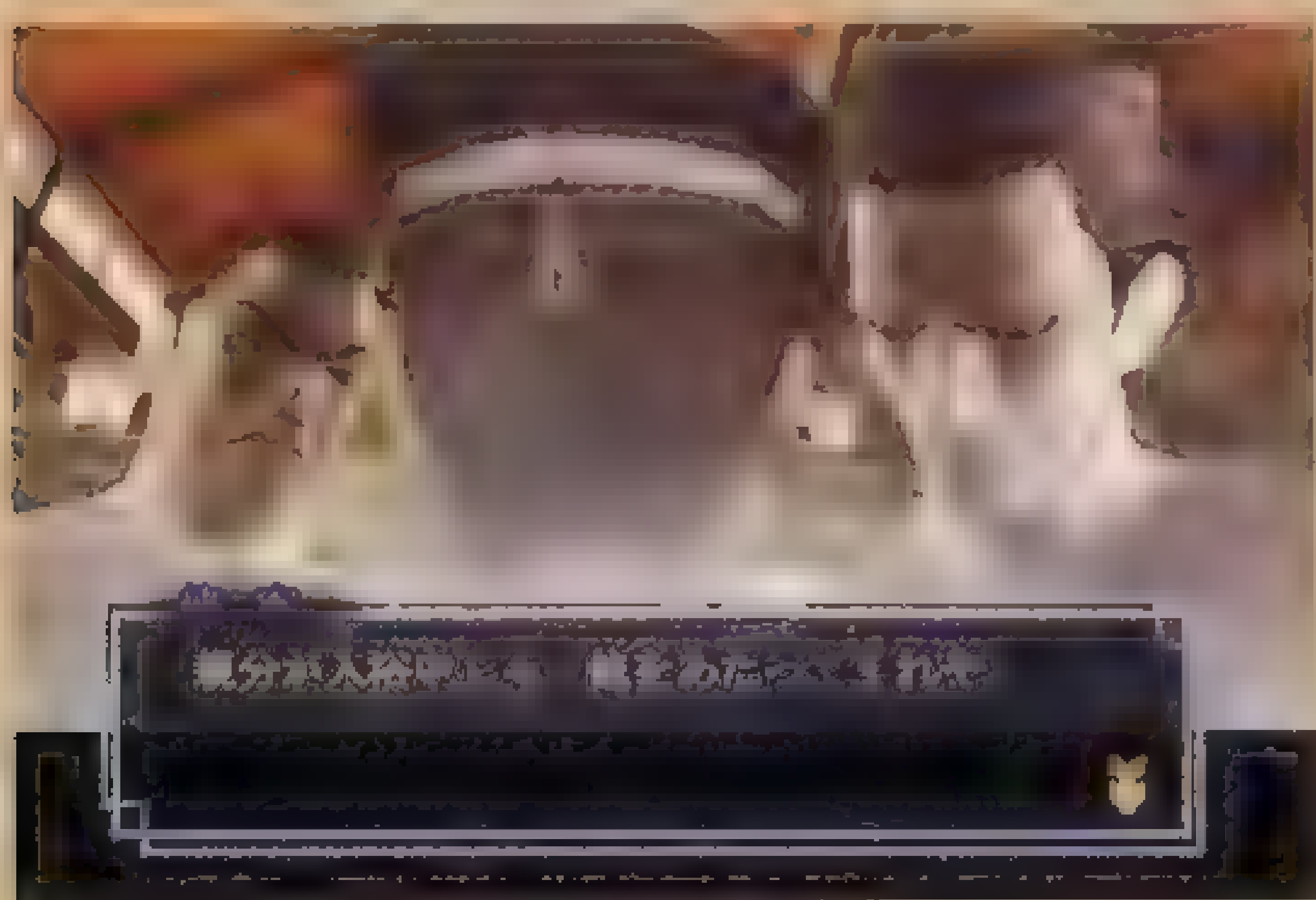
恶魔侦探

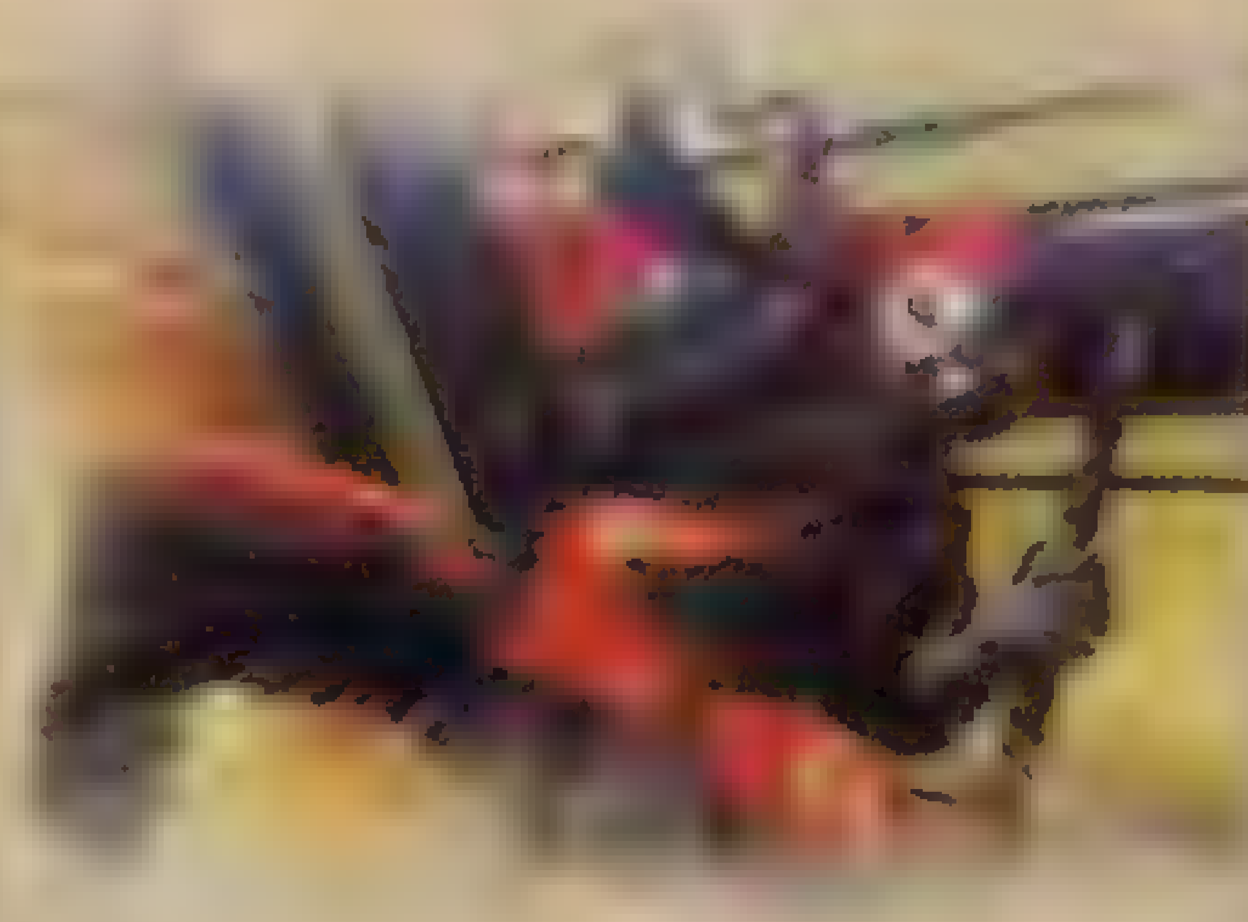
侦探这个职业本身就相当神秘，因为他们需要通过自己的推理去解开一些令人难以想象的疑难案件。所以，在某种程度上来说，这个职业和恶魔召唤师是有着相似之处的！而当一个人同时具备侦探和恶魔召唤师两种身分时，我们完全可以想象得到，他的冒险将会是多么精彩的一出活剧！在大正时代，由于东西方文化的融合，日本的整个社会都在日新月异地变化着。这时就难免会产生很多诡奇的事件，而玩家在游戏中就要如同AVG游戏一般，亲自扮演恶魔侦探葛叶雷道与形形色色的人物打交道，解开一切虚幻的表象之下隐藏的真正谜题！





▲充满20世纪初风情的神秘角色，似乎他的职业也是侦探，不知道在游戏中这名角色和雷道究竟有什么样的关系呢？





CHECK POINT

目前，Atlus并没有公布太多关于本作中NPC的情报。不过可以肯定一点，由于世界观和基本设定和以往的作品差别巨大，所以本作中登场的各个角色也将会具备大正时代所独有的那种神秘而华丽的气质。黑帮老大、神秘的侦探同行以及不明来历的红衣宪兵……这一切都等待着玩家亲自去游戏中发掘！

仲魔

大家都知道在“《女神转生》系列”中，仲魔是一个很重要的概念。不过，在以往的作品中，仲魔基本上只能算是战斗的工具。它们只会在战斗中帮助主角们进行作战，很少会实际参与到游戏的进程中来。而在本作中，仲魔、恶魔召唤师以及故事本身这3者的联系将会大大加强。仲魔除了和以往一样会在战斗中占据很重要的地位外，还能够代替主角与其他恶魔进行交涉，甚至能够使用特殊能力帮助主角调查各种线索！这样的系统曾经在掌机版的“《恶魔混血儿》系列”中采用过，不过那里面的主角并不能直接参与战斗，所以实际上还是颇有差别的！







仲魔在人间出现可是不平常的事情啊！

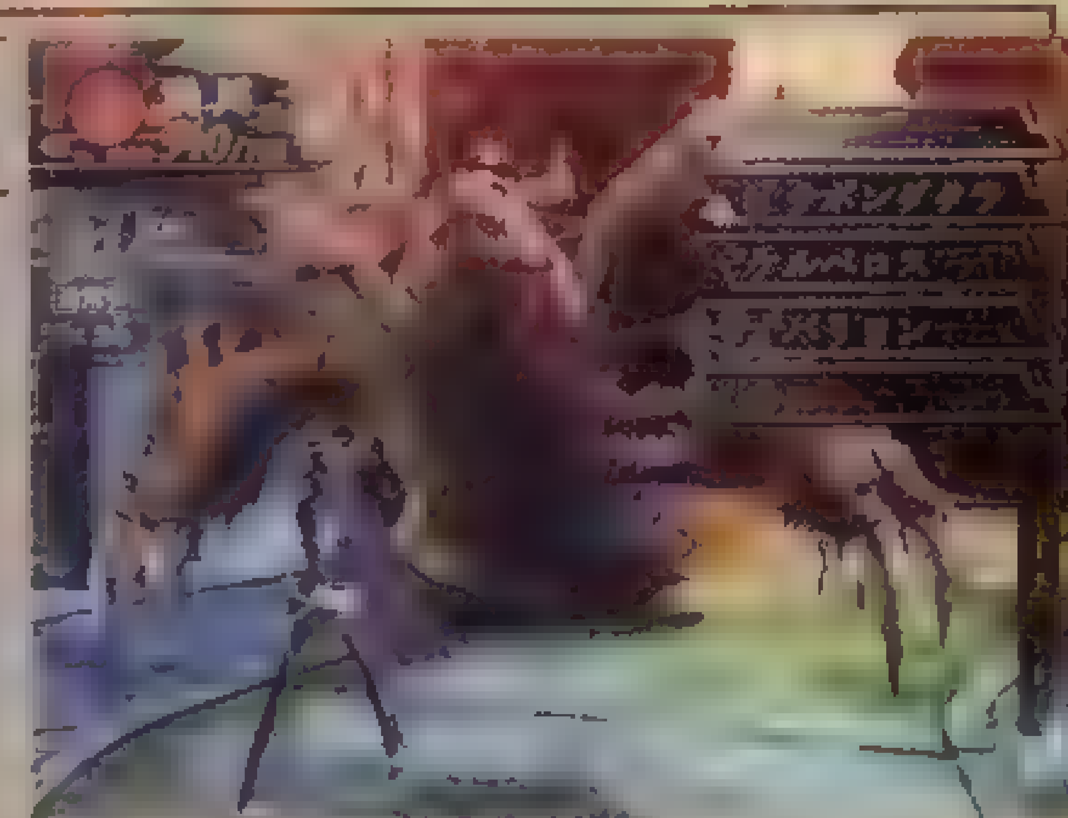




▲仲魔不仅可以帮助雷道调查案件 还能帮助他说得其它的魔物成为同伴。

CHECK POINT

本作的战斗系统将会与以往作品中传统回合制有着很大的不同！虽然现在我们对于新的战斗系统的细节尚不太清楚，不过可以肯定的一点是，本作将是系列首次在战斗中加入动作要素！从目前公布的少数图片中可以看出，雷道可以和1只仲魔（不确定是否可以同时召唤数只仲魔）并肩作战。雷道可以使用各种特殊子弹作为自己的特技，而仲魔则可以通过消耗MP来使用各种强大的魔法！在战斗中，仲魔发动攻击时还会有各种特殊的台词，十分刺激！



▲仲魔的能力各不相同，要谨慎选择才行。





本作的战斗画面还真是华丽呀！

www.plumbook

文 纱迦

新鬼武者 DAWN OF DREAMS
登场角色 全新公开!

随着游戏情报的逐步公开，玩家对《新鬼武者 幻梦之晓》的期待度也在上升。可能很多玩家都没有意识到，其实本作才是“《鬼武者》系列”真正的终结之作，《鬼武者3》只是信长三部曲的结束。在上一期杂志的“新作短波”中，已经为大家揭开了主人公的真实身分。在这一次的报道中，将会介绍3名与游戏主线剧情息息相关的重要角色。

新鬼武者 幻梦之晓	Capcom	ACT
PS2 新鬼武者 DAWN OF DREAMS	发售日未定	日版





秀吉的心腹
石田三成

人物史实 从小就在丰臣秀吉手下办事，逐渐成为秀吉最信任的人。石田三成非常擅长内政，在太阁检地运动和自身领地的经营上成绩斐然，位居五奉行之首。丰臣秀吉死后，石田三成独揽大权。在关原之战中，石田三成统率西军与德川家康率领的东军对抗。由于他为人傲慢，得罪了不少人，也分化了西军阵营，最后兵败被捕，不久便被处死。

跟随丰臣秀吉多年，俨然是丰臣秀吉的头号宠臣。很早以前就奉秀吉之命建立了幻魔研究所，研究幻魔多年，成绩斐然。由于长年与幻魔为伍，渐渐被幻魔之力影响，自己也变成了幻魔。他在游戏中的地位有些类似于一代和三代中的幻魔科学家，想必也是游戏中的BOSS级角色。不知会不会成为《新鬼武者2》的最终BOSS……





谜之僧侣
南光坊天海

人物史实 日本战国时期的谜之人物，关于他的出身来历众说纷纭，据说他11岁就出家，之后在比睿山修行。1571年织田信长攻陷比睿山时出逃，之后辗转各地，最后成为德川家康的参谋。有据可查的是，在大坂之役中他表现得非常活跃，为德川家康出谋划策，导致丰臣家灭亡。因为他非常仇恨丰臣家，所以有史学家认为他就是在山崎之战中败给丰臣秀吉的明智光秀。

定居在比睿山延历寺的高僧。他以过人的智慧洞察了丰臣秀吉野心背后隐藏的巨大阴谋。为了阻止丰臣秀吉的阴谋，天海决定出山寻找一个拥有强大鬼之力的人。在冒险旅途中，天海遇到了拥有最强鬼之力的苍鬼和拥有鬼之眼的茜。天海认为这两人一定能打败丰臣秀吉，解救天下苍生，于是决定跟随他们一起行动。





柳生宗矩
柳生一族的叛徒

人物史实 柳生宗严之子，他继承了父亲无敌的剑术，并凭此成为德川家康的家臣。在大坂夏之阵时，他以一敌百，成功守护了德川家康之子，未来的第二代将军德川秀忠。为此被任命为第三代将军德川家光的兵法师范。此后他专注于拓展人际关系，钻研兵法战略。当家光成为将军后，将其提拔为大目付，职责是监视诸国大名和幕府大臣的行动，权倾一时。

天下最强的剑客。他把自己的剑术当成政治资本，投到丰臣秀吉麾下，很快便名满天下。他为秀吉立下了不少功劳，其中包括和幻魔勾结，因此被柳生一族视为叛逆。和石田三成不同的是，柳生宗矩对秀吉并不忠心，只是想借助秀吉之力为他达成某个目的。为此他多次出现在苍鬼一行人面前，试图阻止他们打败丰臣秀吉。

柳生一族的故事

在天正元年柳生庄被织田军血洗之后，柳生一族元气大伤。柳生宗矩本是柳生一族少有的人才，族人也对其寄托了很大期望。但他却醉心功名，把自己的剑术用到政治之中。为此柳生一族将其视为叛逆，派出多名高手试图将其正法，结果这些人都不是宗矩的对手。之后经过了数年，柳生一族出现了一位名叫茜的少女剑客，其武艺远超侪辈。继承了十兵卫之名的茜背负着刺杀柳生宗矩的使命上路了。而柳生宗矩也对这个拥有鬼之眼的后辈很感兴趣。比较令人关心的是为何茜也有着鬼之血统。之前柳生一族中只有二代主人公拥有鬼之血统，而他的鬼之血统是从母亲高女那里继承的。如今茜也有鬼之血统，难道说茜是二代主人公的……





© CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.

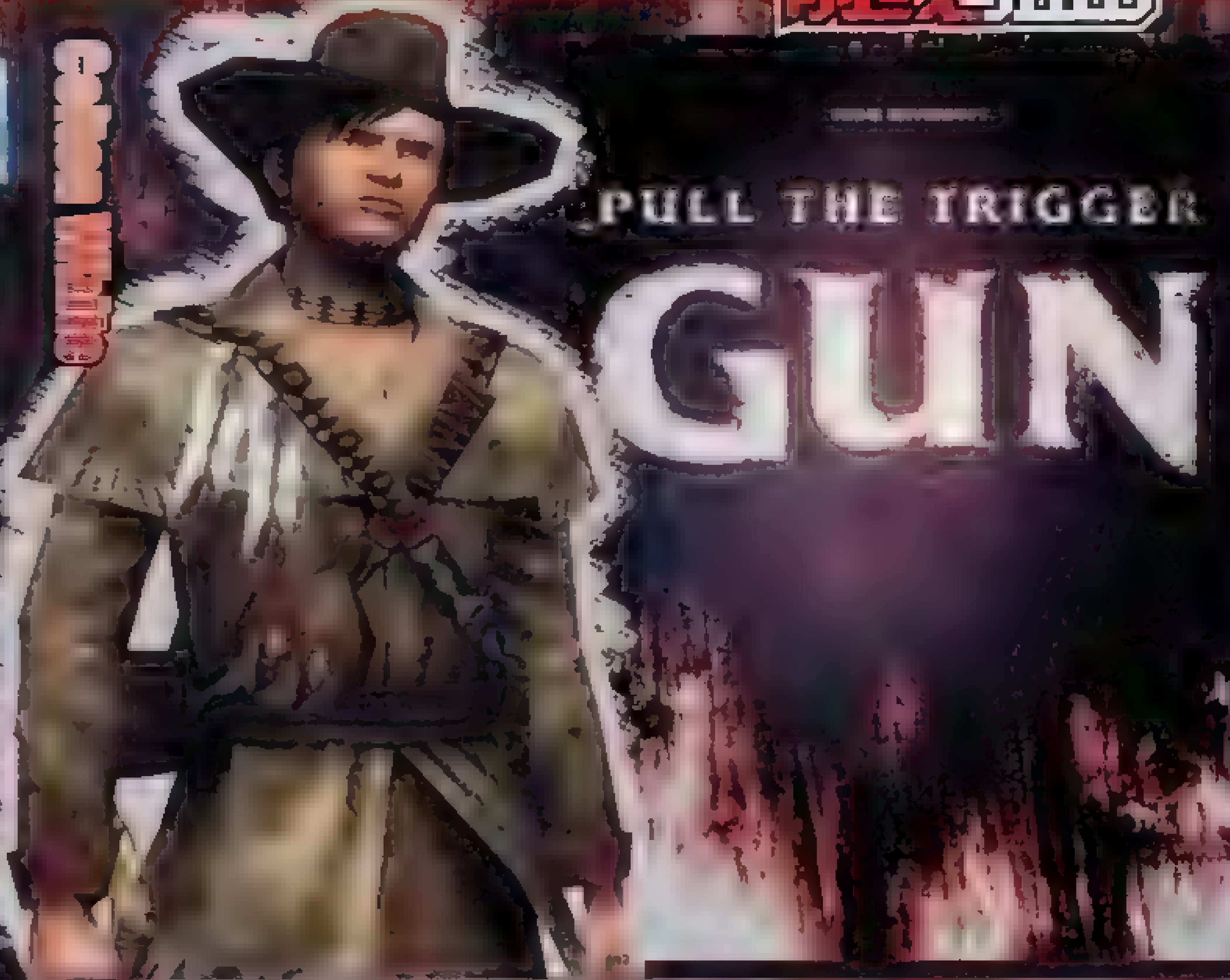
GUN　Activision Neversoft　ACT

Multi

做了6年的滑板游戏后，因为托尼·霍克系列滑板游戏而成名的Neversoft终于开始尝试向新的领域发展。《托尼滑板》系列"是全球最畅销的极限运动游戏，因此Neversoft的《GUN》自公布以来一直倍受媒体的关注，Activision也对该作十分重视。位于美国西海岸南加州的Neversoft将会通过这款游戏让玩家进入野蛮而无法无天的西部荒野时代。

文 星夜





[illegible]手

本作的主角名为Colton White，住在毗邻密苏里河上游的蒙大拿山区。Colton跟随父亲Ned White坐着轮船前去会见老友，结果在船上发生了激烈的枪战，父亲的好友被杀。在轮船爆炸前，Ned给了Colton一个神秘的奖章，在将Colton扔出爆炸的轮船时，Ned留下了一句让人吃惊的话："我不是你的父亲"

开[illegible]式设计

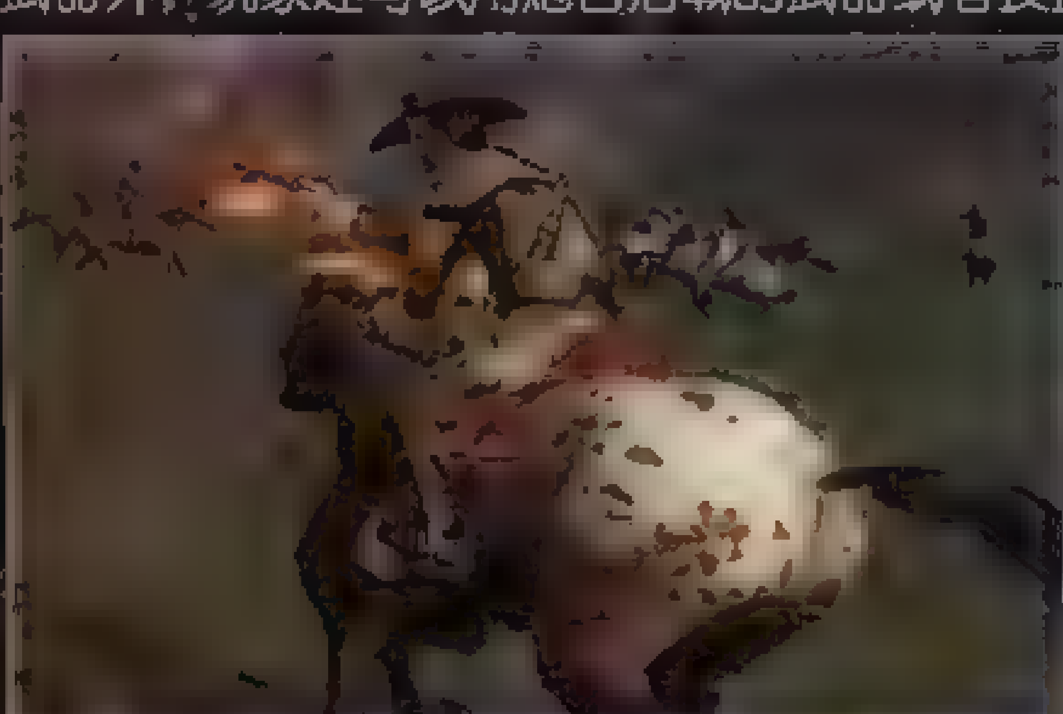
《GUN》是一款相当暴力的游戏，在Neversoft自行研发的物理引擎的渲染下更是发挥得淋漓尽致。游戏中可以使用的武器非常丰富，你可以用散弹枪将马背上的敌人击飞、用绑着炸药的箭将对方射爆、或者用战斧与对方进行一对一近距离战斗。表面上看本作似乎与Rockstar的《荒野大镖客》非常接近，实际上二者之间的区别是非常明显的。本作采用了高自由度的开放式游戏设计，你可以四处自由探索，游戏中也有与剧情息息相关的主线任务，不过丰富的分支任务才是本作的魅力所在。

▶游戏中的场景非常丰富，[illegible]于[illegible]河川，庞大的西部地区等待玩家探索



[illegible]快感[illegible]战[illegible]

本作战斗部分以第三人称视点射击游戏为主，而当你击倒或者将一定数量的敌人爆头之后，就可以将特殊槽蓄满，释放"Quick Draw"模式，进入第一人称视点状态。这一状态下时间会变慢，让你可以迅速拔枪击倒敌人，你可以通过连续击中敌人尽可能延长这一状态。Neversoft花了很多时间希望使得本作的操作性更为紧凑，流畅的移动和精确的瞄准让玩家可以选择攻击敌人身上的各个部位。在紧张战斗状态时可以通过自由瞄准系统迅速射杀敌人，准星移动的过程中一旦对准敌人就会从灰色变为红色。除了各种手持武器外，玩家还可以用炮台搭载的武器或者投掷炸药。



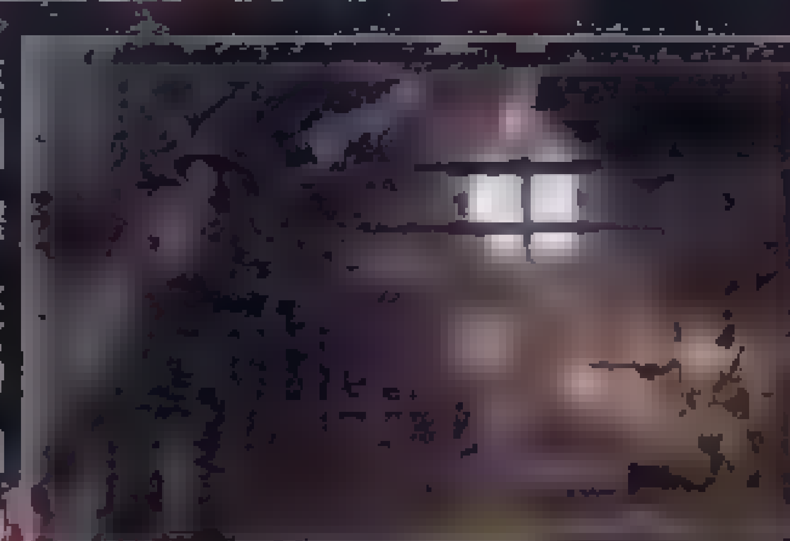
◀空旷的西部荒野非常适合多人游戏，不过本作不会有多人游戏模式，更是不支持网络游戏



▶马的作用很多，除了代步、马背枪战外，马本身也会用其前后蹄攻击敌人，除了马外，游戏中还有轻舟、火车等交通工具



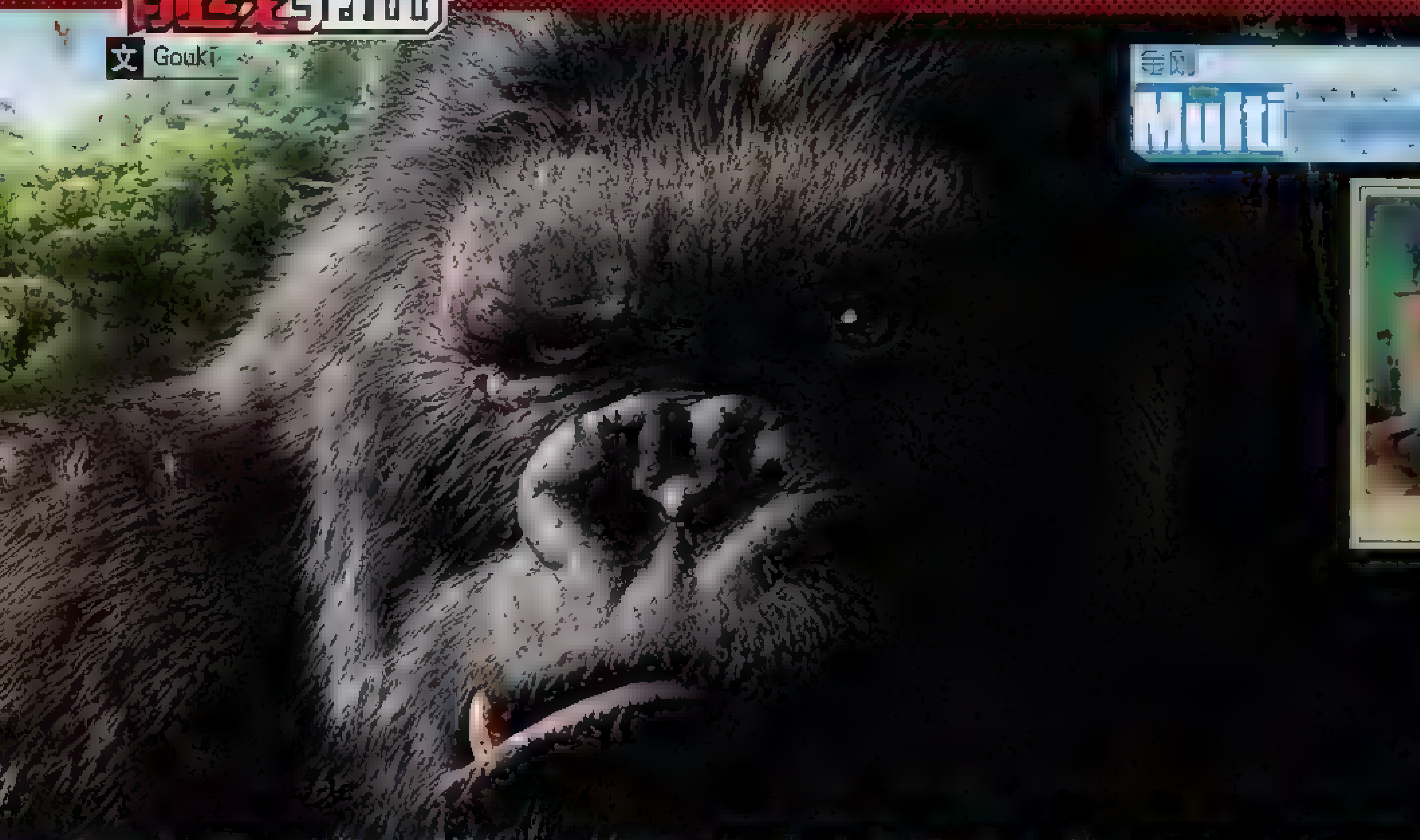
全新引擎打造



《GUN》采用的是全新的流媒体引擎制作，画面上可说是榨干了PS2的全部性能，而本作中流畅的人物动作则是由一家新成立的专业动作捕捉制作室制作的。本作也对应Xbox 360版，不过从Neversoft提供的初期版本来看，Xbox 360版仅仅在画面[illegible]度上进行了强化，发挥的Xbox 360的实力可能不[illegible]之一，不过[illegible]人表示，Xbox 360版将会[illegible]更高的多边形数量，更为逼真细致的人[illegible]的[illegible]效果[illegible]的帧[illegible]仅仅是[illegible]。也[illegible]操作。

©2005 ACTIVISION ALL R[illegible]
&3DM.SMV
www.plumbook.cn

文 Gouki



金刚 Ubisoft ACT

Multi



非常高兴能和育碧软件一起制作电子游戏，电影的制作给予游戏无穷的创意，我们可以说电影和游戏根本就是一个事物的两面。[彼德·杰克逊]

大导演的话

KING KONG

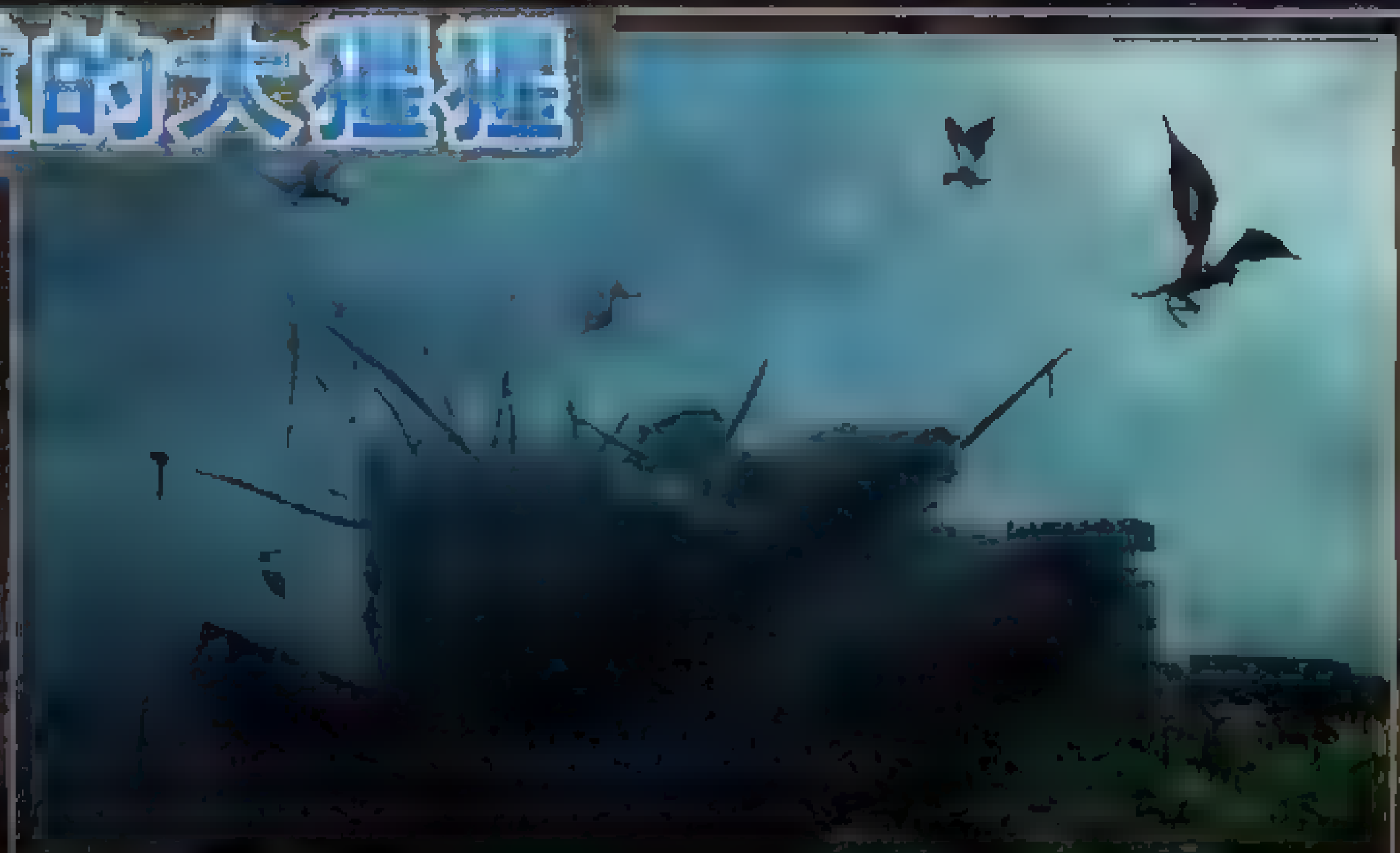
近年来，电影改编游戏的数量及质量呈逐年上升趋势，电影发行商与游戏发行商的联系越来越紧密，界限也越来越模糊。电影率先公开→游戏上市→电影上映，这样的三步曲已经成为电影改编游戏诞生的默认法则。2004年，《指环王》大导演彼德·杰克逊兴奋地宣布自己的儿时梦想终将实现——他将重拍1933年的黑白电影《金刚》。时隔一年，当《金刚》的剧照终于登上各大电影杂志的时候，游戏版本也迫不及待地向世界公开：法国育碧公司将与电影的发行商环球影业通力合作，在电影上映的同时期在各大主流机种上推出《金刚》。

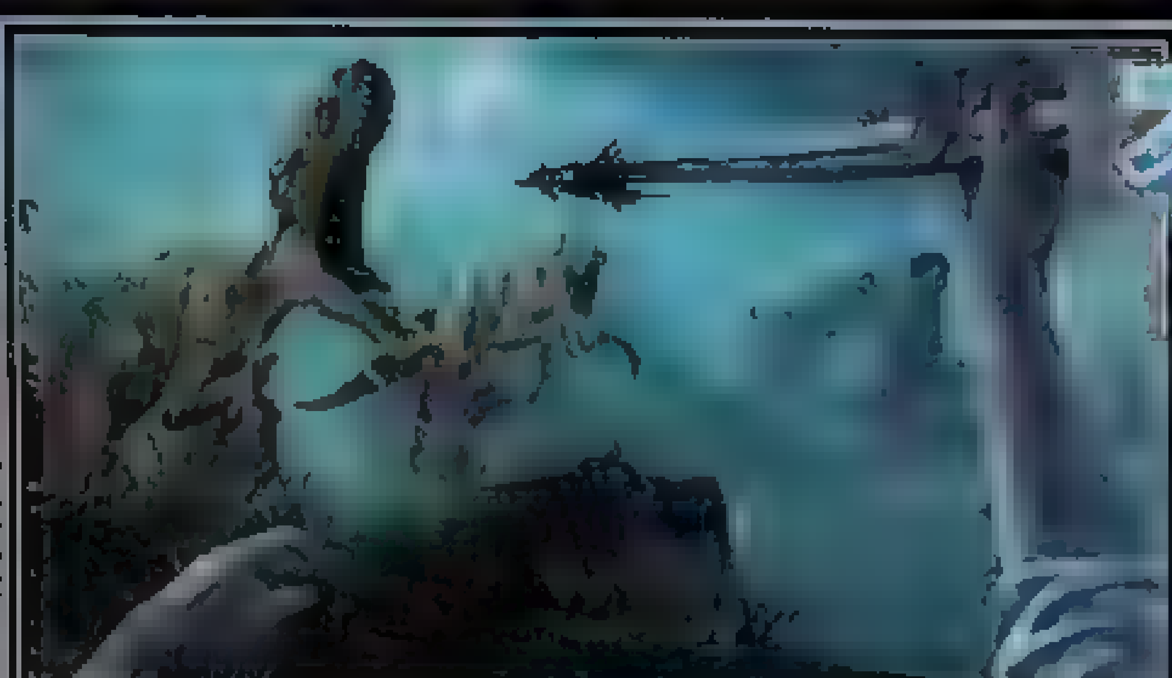
以下游戏图片均来源自 Xbox 版本

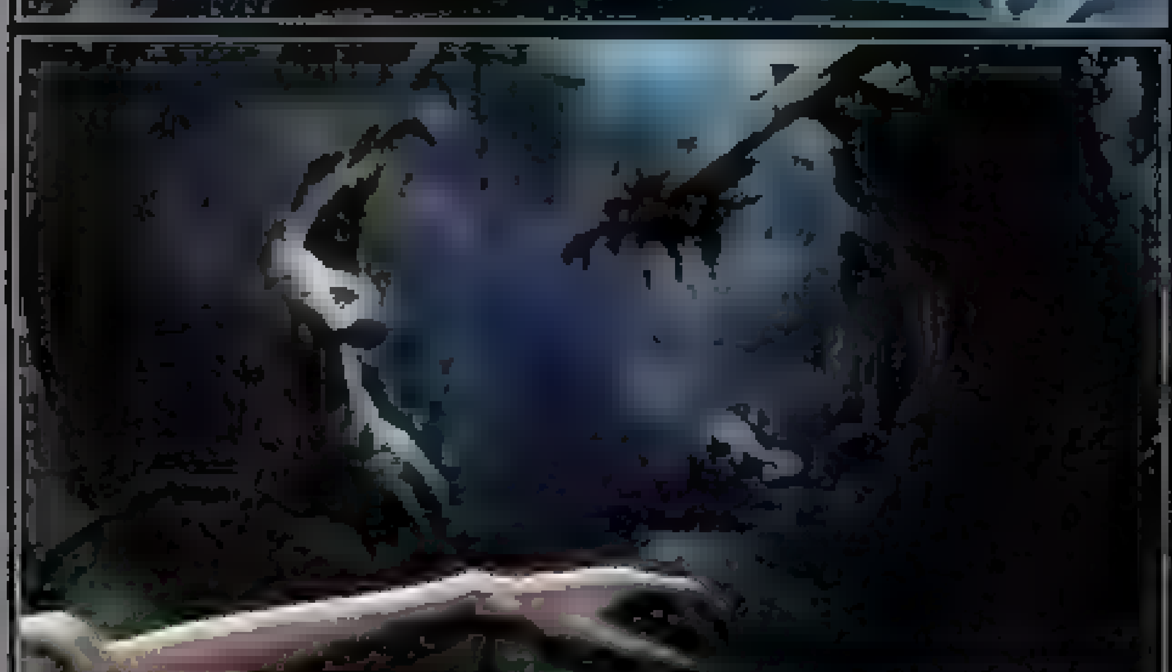
上亿岁的骷髅岛和数吨重的大猩猩

在今年的E3展上，我们看到育碧为《金刚》所精心搭建的展台，展台被搭建成城寨的模样，城寨那结实的大门将《金刚》的秘密保护得严严实实，甚至在城门外还站着一个大猩猩般的保全人员——不过《金刚》的名号依然吸引了大量玩家排上一两个小时的队，进入城寨当中去一睹《金刚》的庐山真面目。

本作的剧情将在电影版的基础上展开，所以故事主线以及相关设定都是和电影保持一致的。在电影中，主角一行人所前往的小岛据说已有上亿岁，并且还有一个可怕的名字——骷髅岛。这座岛也确实如它的名字那般，对于普通人来说根本就是地狱。岛上不但猛兽横行，而且还有神秘的食人部落，最要命的是一些被认为早已绝种的史前动物，如恐龙等也在岛上随处可见。当然，这其中也少不了本作的主角——那只数吨重的大猩猩。







不仅仅只是FPS

如果仅从目前所公开的游戏图片来看，你很可能会认为这将一是款欧美玩家喜闻乐见的FPS（主视点射击）游戏，但事实并非如此。游戏的制作人米歇尔·安森是育碧法国公司的骄傲，他制作的《雷曼》和《超越善恶》风格不同，但都获得玩家的认同。谈到本作时，米歇尔·安森说："《金刚》游戏与电影从某种意义上来说是一致的，但游戏将会把电影中的紧张感表现得更加有深度。在游戏性方面我们会结合更多的内容，以引导玩家进入《金刚》的世界，特别是战斗部分，将会有许多震撼的体验。"



让我们回到E3展会现场有名的"金刚城寨"，那里有一间大型的放映厅，工作人员通过大银幕为玩家讲解《金刚》的游戏性，我们看到游戏的主角杰克为了营救被食人部落抓走的安妮而深入骷髅岛内部，身旁还跟着电影制片人卡尔和扛着摄像机的摄像师。骷髅岛

ITT &3DM-SMV

©2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Universal Studios' King Kong Movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved.

www.plumbook.cn

感谢电影Show提供部分图片



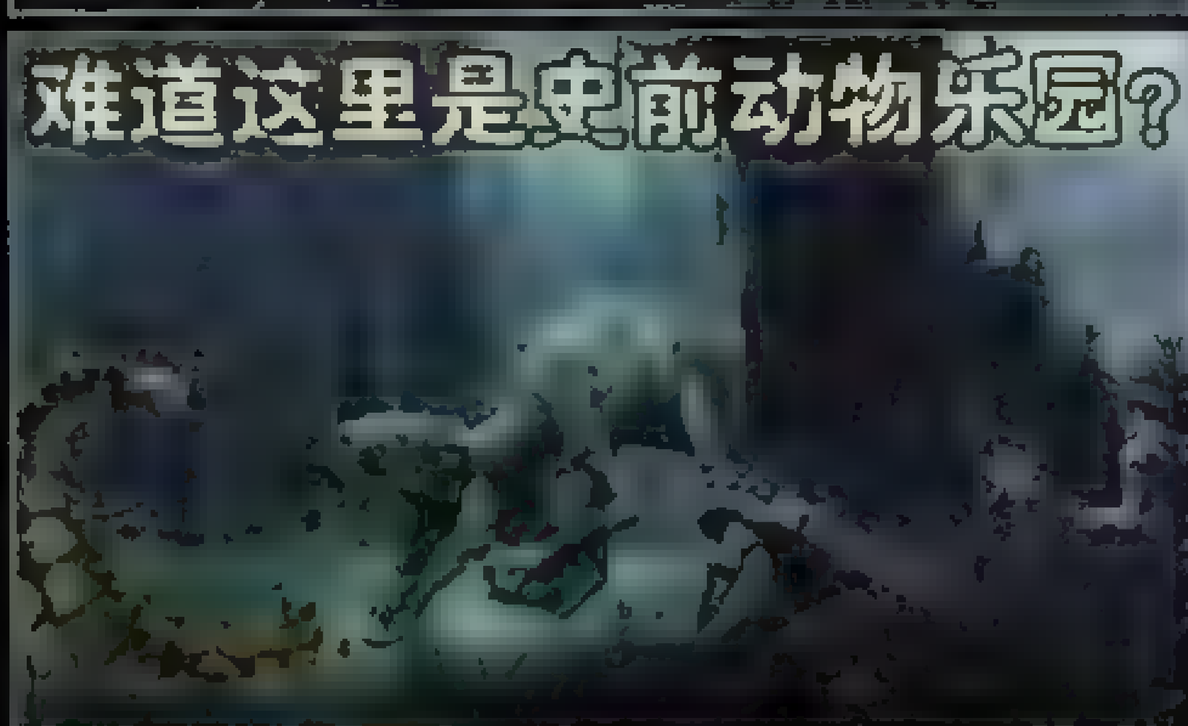
猛兽在咆哮 大地在颤抖！

恐怖的V-Rex

看过《侏罗纪公园》的人不会不知道"T-Rex"是什么。霸王龙作为6500万年前陆地的霸者，不会对任何生物抱有怜悯之心，它会用锋利的牙齿去"招待"任何它感兴趣的东西。而在《金刚》当中，电影的导演彼德·杰克逊为了能够给身高达到8米的金刚找一个相称的对手，原创了一种名叫"V-Rex"的霸王龙，意即"进化的霸王龙"，这种霸王龙将在骷髅岛上成为金刚的主要对手！根据古生物学家的考证，目前世界上最大的霸王龙"休"也不过只有4米高，而"V-Rex"至少高7米，这倒有点像Capcom《恐龙危机2》中那只一口把霸王龙脖子咬断的"超帝龙"。总之，V-Rex vs. King Kong绝不会让我们失望！



霸王龙、迅猛龙……



难道这里是史前动物乐园？

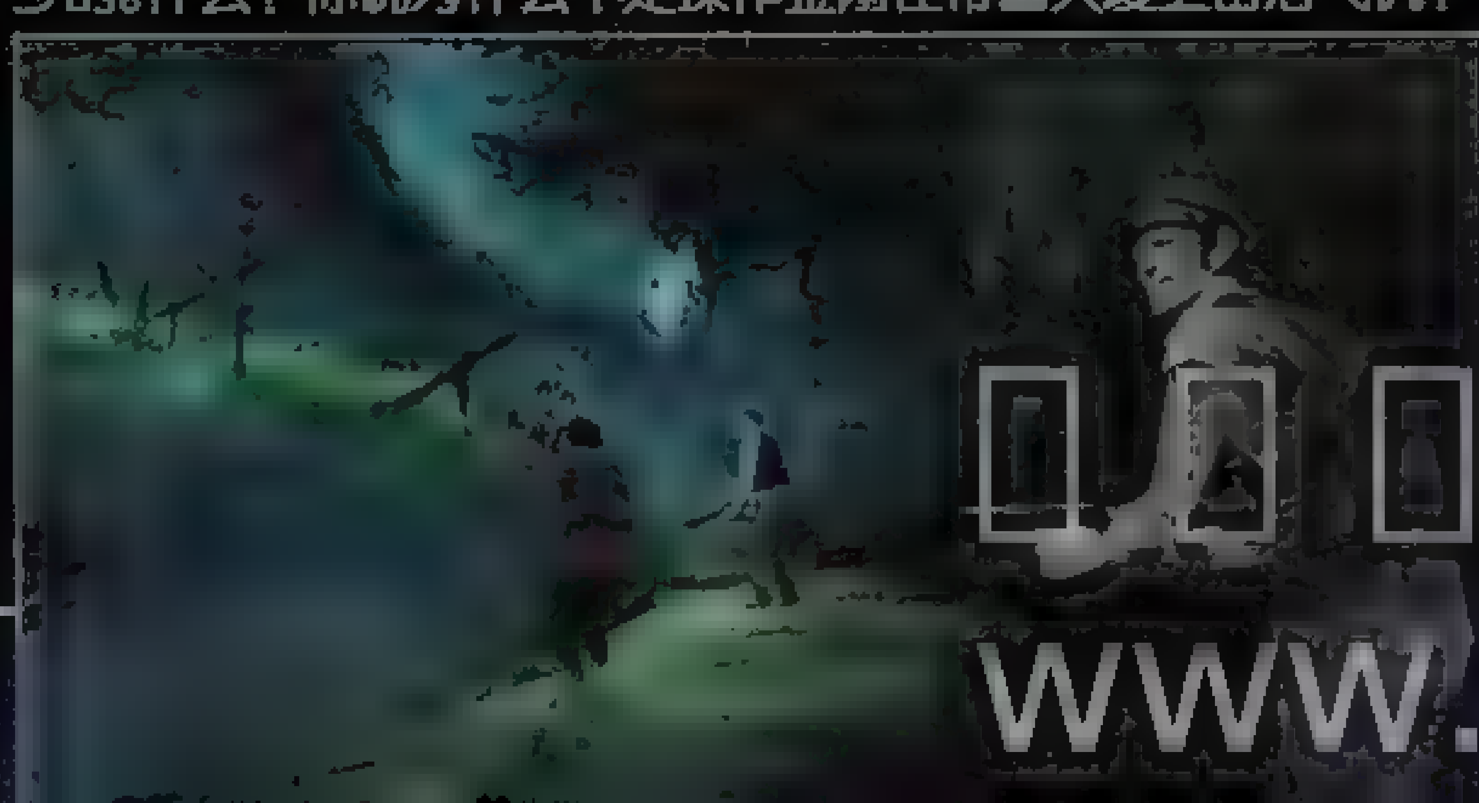
游戏将忠实还原电影中的场景，随着游戏的进行，骷髅岛的全貌都将逐渐展现在我们眼前。对于制作小组来说，《金刚》的另一个挑战就是游戏的舞台跨度十分大，骷髅岛将只是游戏的一个部分，随着金刚被运送到纽约（显然，在岛上捕获金刚的过程也将是非常激动人心的），游戏的舞台也将转至纽约。从目前公布的场景原画来看，一个巨型剧院、纽约市街道以及最终决战地——帝国大厦这些场景都将出现在游戏当中，如果没有什么意外的话，作为玩家的你在11月就可以较电影提前体验"金刚大闹纽约"的震撼历程。

被营造得阴森恐怖，与电影预告片中的一模一样。在经过一番搜索之后，杰克来到一块空地，一只霸王龙和那只数吨重的大猩猩正在那里激烈缠斗，虽然双方的动作简单实用，但这两只庞然大物打起来的感觉真称得上是惊天动地！在大猩猩扭断霸王龙的脖子之后，影像就到此结束。就在观众们还在回味着刚才的那场精彩大战的时候，育碧的工作人员告诉我们刚才的那一切都是实际的试玩影像！"金刚大战恐龙"是完完全全由玩家来实现的！（为了证实这一点，我们又特地排队再看了一次演示，果然和上次的不同，证明的确是实际的游戏影像）

我们的推测

射击+动作+驾驶

综合目前《金刚》所公布的情报来看，《金刚》游戏的主体将以主观视角来展开，在操作杰克部分的时候是主观视角，和普通的FPS无异，轮到操作金刚的时候就变成了第三人称动作游戏。鉴于电影原作中退役飞行员杰克将驾驶老式飞机在帝国大厦顶与攥着安妮的金刚进行周旋，因此驾驶飞机的部分也是必不可少的。什么？你说为什么不是操作金刚在帝国大厦上击落飞机？



制作阵容大检阅

威塔数码工作室 Weta Studio

位于新西兰的威塔数码自《指环王》之后一战成名，现在已经成为了世界顶尖的CG影像制作公司。除了正在制作的《金刚》之外，还参与了另一魔幻电影《纳尼亚年代记》的制作工作。

导演

彼德·杰克逊 Peter Jackson

凭借《指环王》三部曲而一跃成为超一流的导演，据说在成功减肥之后因为常常胡子拉茬袒胸露腹而且本身体毛茂盛，在片场指挥《金刚》电影拍摄的时候活像那只电影中出现的"金刚"。

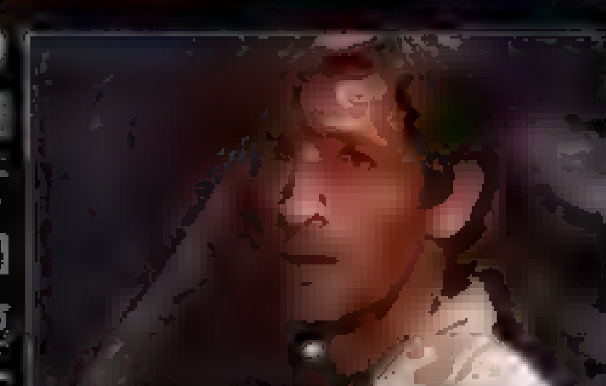
主要演员

娜奥米·沃茨 Naomi Watts



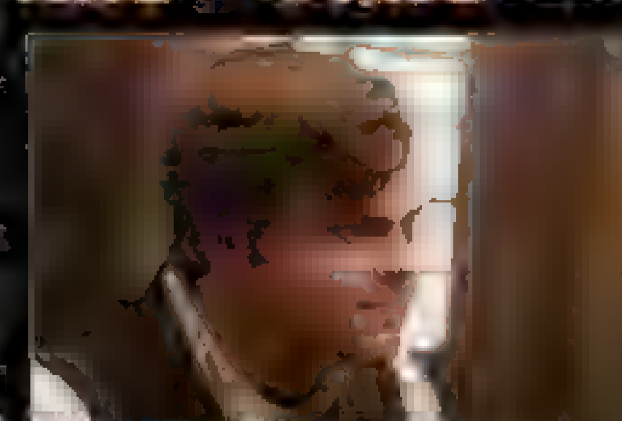
因出演大获好评的电影《21克》而为人们熟知，在片中饰演金刚女主角安妮。在本期Gamehelo的"电影前线"栏目中你可以"欣赏"到她配音时声嘶力竭的著名尖叫。

阿德里安·布罗迪 Adrien Brody



因为在《钢琴师》中的出色表演而成为第75届奥斯卡影帝。在片中饰演退役飞行员，如今的剧作家杰克。杰克将会与安妮展开一段不安稳的恋情，因为他们中间有第三者——金刚。

杰克·布莱克 Jack Black



著名的喜剧演员，《摇滚校园》是他的代表作品。在片中饰演虽落魄但行事颇有野心的电影制片人卡尔。卡尔是剧中起到决定性作用的角色——正是由于他，金刚最终得以踏上纽约。

安迪·瑟金斯 Andy Serkis



这么介绍他可能更容易一点：他是《指环王》中咕鲁的扮演者。这一次，"魔戒"变成"水战"，他将在片中担任金刚的动作捕捉演员。此外，他还会在片中出演船上的坏脾气厨师一角。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

機動戦士ガンダムSEED DESTINY GENERATION of C.E.

シード デスティニー
MOBILE SUIT GUNDAM SEED

文 沙罗

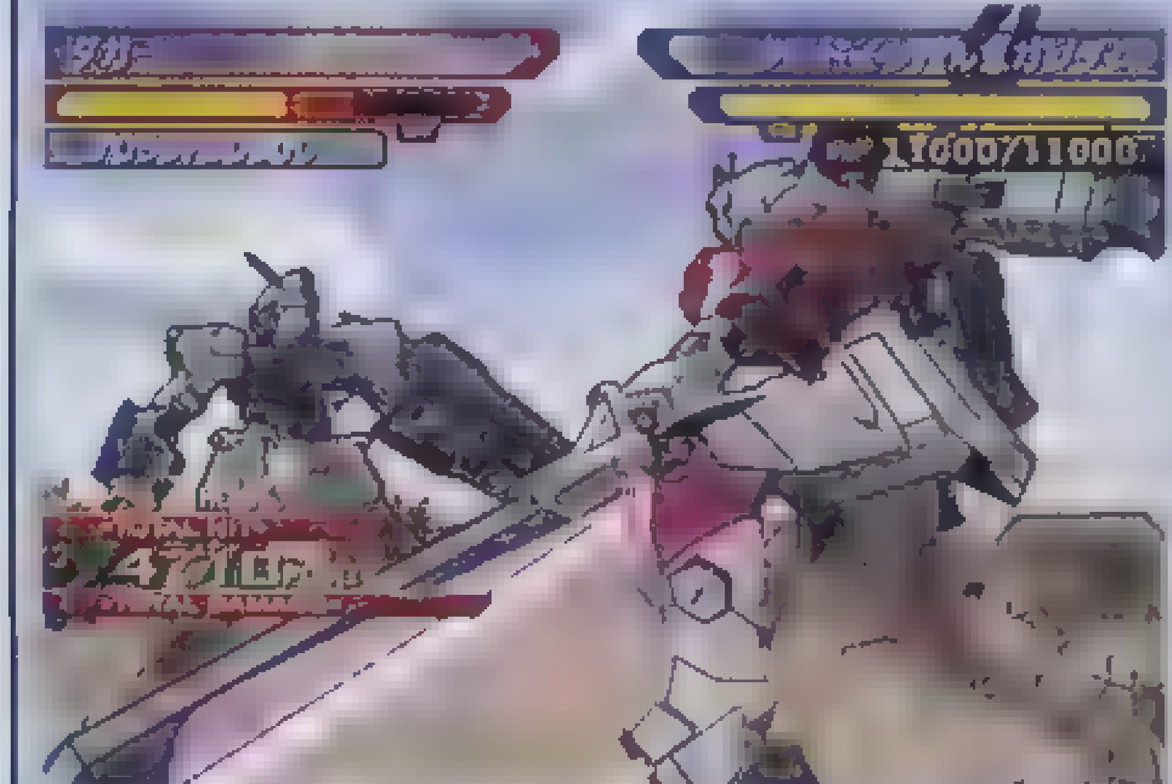
機動戦士高達 SEED DESTINY GENERATION OF C.E.	Bandai	S・RPG
PS2	预定 2005 年 8 月 25 日	日版
	未定	6800 日元
对应周边未定		

熟悉高达游戏的玩家，大概没有人不知道“《SD 高达 G 世纪》系列”吧？于 2004 年 10 月开始播放，至今未完结却已经获得了超高人气的 TV 作品《机动战士高达 SEED DESTINY》，终于将再度以游戏的方式登陆家用机平台！最新作以《SD 高达 G 世纪》的系统为基础，以动画《DESTINY》的故事为蓝本，网罗了前作《SEED》以及目前已登场的全部机体！玩家将要操纵扎夫特军最新式的战舰——密涅瓦和麾下的精锐机体——脉动高达，与前来抢夺 MS 的敌人进行一场殊死搏斗！

完全真实比例，开拓新的命运！

旧系统＋新要素

“《G 世纪》系列”中能够开发改造各种MS机体，并再现动画中的名场面，这也是系列历来的一大卖点。本作依然继承了系列一贯的优点，并将遭到了玩家恶评的复杂系统一一进行了排除。相信这些变化能为我们带来新的体验！



◀本作战斗画面中，机体全部以真实比例绘制而成，喜欢真实比例的高达玩家们这下有福啦！

BURST ATTACK

在本作中，只要将敌人击败，就能够获得叫做“BURST 点数”(BP)的点数值。任何机体只要消费一定量的BP值，就能够使用被称作“BURST ATTACK”的必杀技。这种必杀攻击不仅攻击力高，将敌人击破时所得到的经验值也会比平时大大增多。在对付强敌时使用这招可以说是再合适不过了。



▲BURST ATTACK 的命中率是 100%，并且会根据 HIT 数来决定伤害的多少。



飞鸟真

本作主人公，脉动高达驾驶员。自己的妹妹和父母曾在自由高达与地球连合军的战斗中死亡，自己也极度痛恨奥布并加入了扎夫特。

射程的相克

本作新增了一个相当重要的系统：武器射程相克系统。（让人下意识就联想到了《火焰之纹章》……）本作中的所有MS，都拥有自己擅长的射程距离。有的是近战型，有的则是远战型。如此一来，战斗中当不同类型的机体交战时，就会出现许多有利和不利的情况。若能善用这些相克特征，在战斗时也会更加轻松。



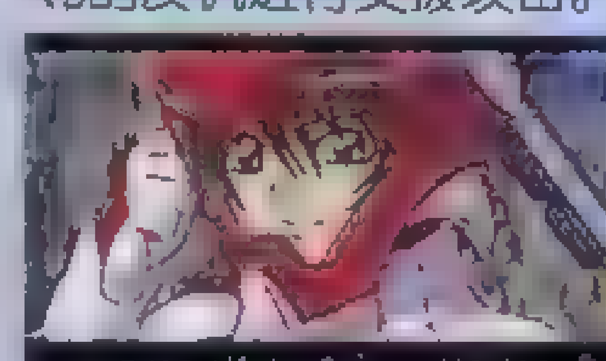
出击点数

与以前作品一样，在每关出击前，玩家都会对机体和战舰的配置进行一个调整。不过以前在配置时，玩家可以随意将任何机体配置在任何战舰中，而这一次，游戏中新增了一个名叫“出击点数”的系统，每台机体编制队伍时都会消耗一定的出击点数。越强力的机体消耗点数就越多。（自由高达据称消耗为 4 点）



攻击＆支援攻击

与系列前几作相同，本作中的机体武器也分为数种射程类型。不同的射程类型都能够直接在地图上表示出来。此外，当满足一定条件时，我方任意一机都可以让相邻的友机进行支援攻击。



◀发生事件时还会出现角色的专有台词。



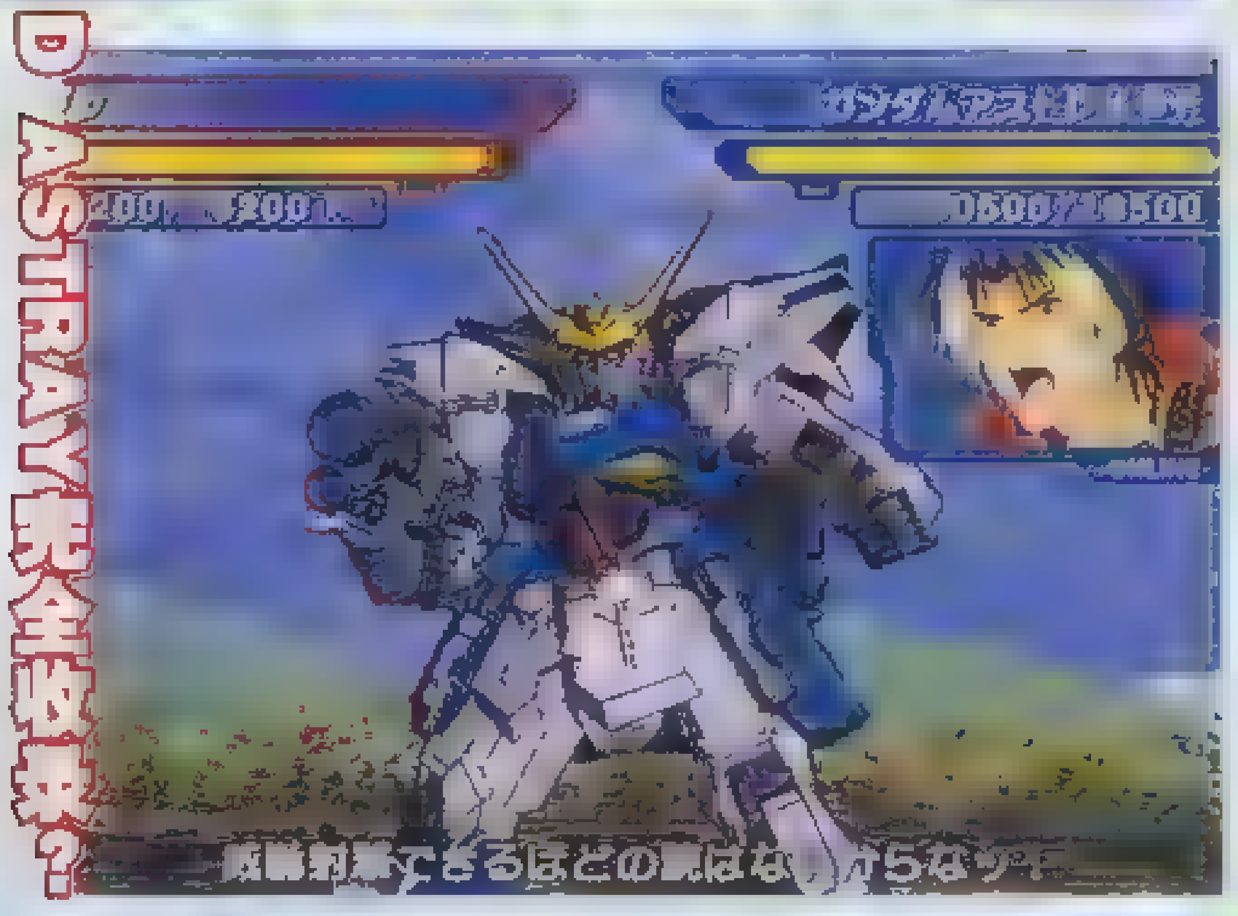
▶本作中连最新机体“STRIKE FREEDOM高达”也将登场亮相！要知道动画里也才刚出来一个月不到啊！

© 创通エージェンシー・サンライズ・毎日放送
©BANDAI 2005

www.plumbook

外传故事一并收录

D ASTRAY完全收录?



除了之前所提到的TV动画《机动战士高达SEED DESTNY》以外，本作还将收录以《DESTINY》的外传《D ASTRAY》为蓝本的故事关卡！除了关卡的故事内容完全对应外传《D ASTRAY》之外，其相关的机体和角色也将一一登场参战！从中，玩家们不仅能够见识到这部国内很少见到的《D ASTRAY》作品，还能通过该作品对整个“C.E.世纪”的世界有一个更深入的认识和了解。

禁忌的龙骑





扎夫特制高达试验型。该机以连合方高达流传过来的资料为基础，加上了称为“龙骑”的特殊装置，并且还搭载了核引擎。值得一提的是驾驶员之一（一共有三名驾驶员）管雷亚据称是前作中穆的克隆体。

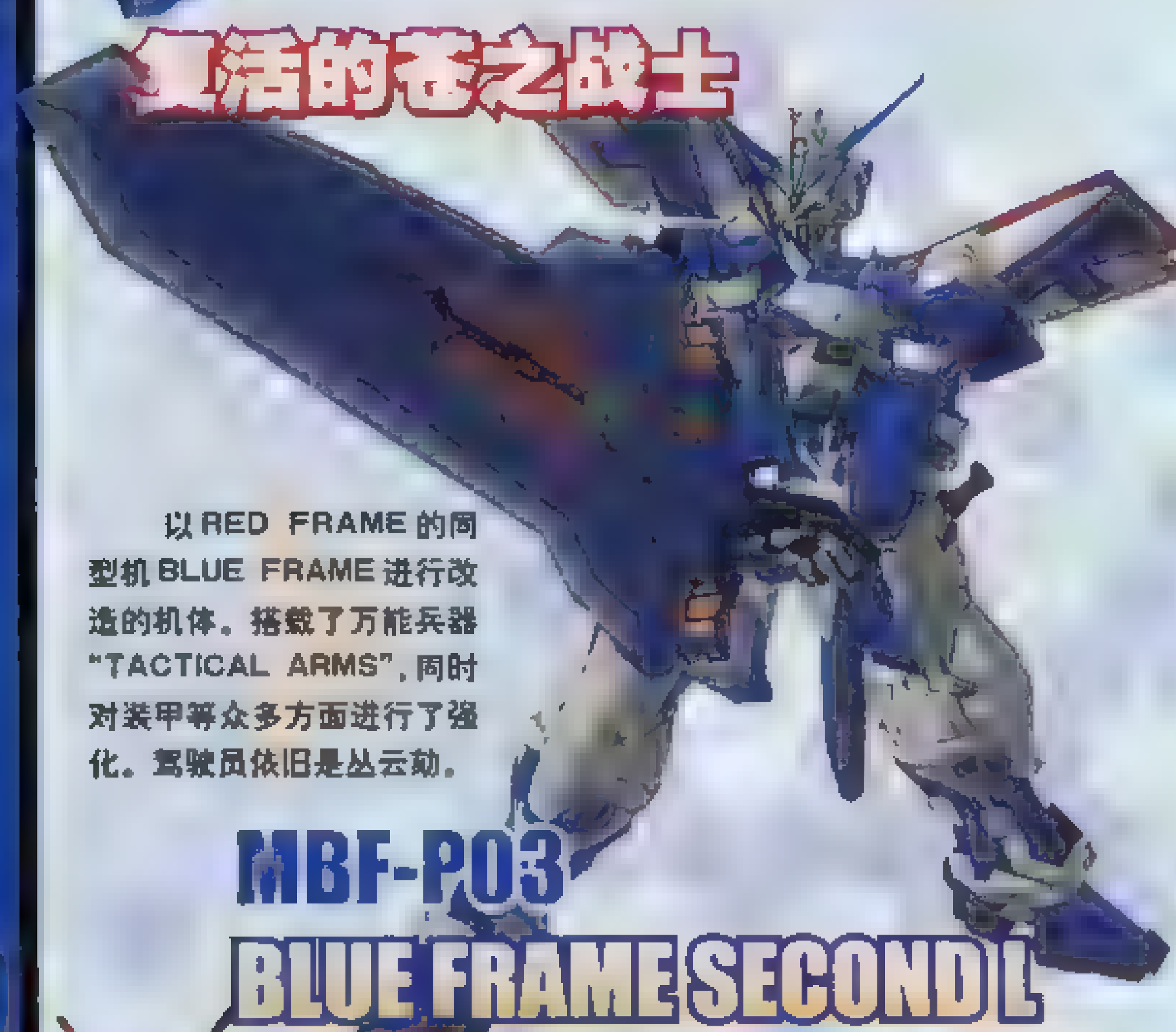
YMF-X000A DREADNAUGHT GUNDAM



大和吉良

前作主人公，自由高达驾驶员，与阿斯兰是儿时的好友。虽然两人一度敌对，但最后还是一起协力结束了大战。为了保护拉克丝，他又一次坐上了自由高达，并连续创下了惊人的战绩。

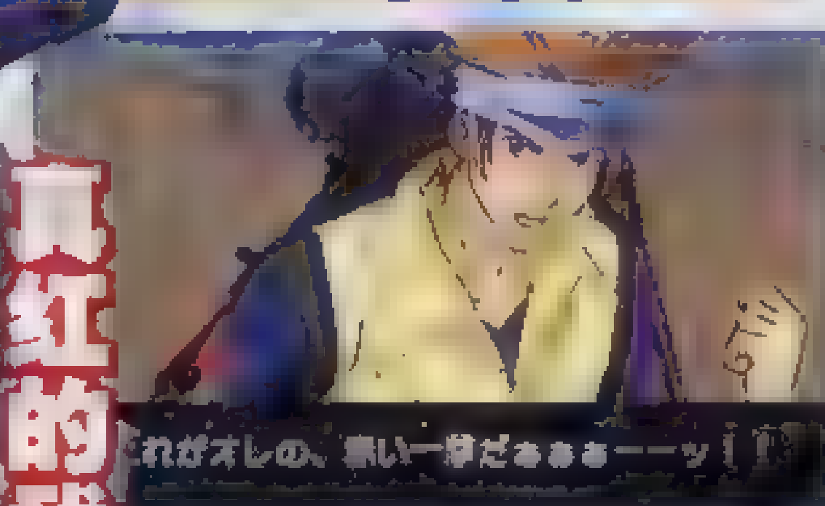
复活的苍之战士



以RED FRAME的同型机BLUE FRAME进行改造的机体。搭载了万能兵器“TACTICAL ARMS”，同时对装甲等众多方面进行了强化。驾驶员依旧是丛云劾。

MBF-P03 BLUE FRAME SECOND L

真红的武士





MBF-P02 RED FRAME

奥布连合首长国，利用连合的技术独自开发的机体。搭载了让自然人使用的OS，稍加调整后自然人就能够使用。与其他MS相比最为突出的，是装备了一把日本刀。



持有无敌之铠的MS

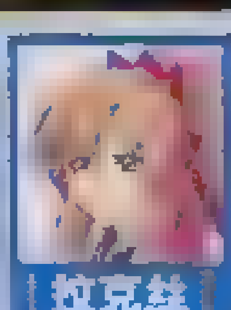
欧亚联邦开发的机体。由于其搭载了一种特殊的防御系统，因此在战斗中能够防御一切攻击。不过，该系统只能使用5分钟。驾驶员之一卡那德对《SEED》主人公大和吉良极为憎恨。

CAT1-X1/3 HYPERION GUNDAM

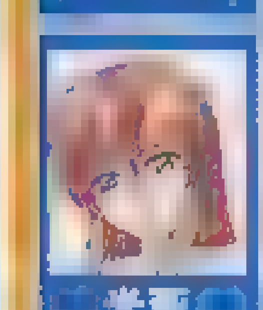
主要登场角色



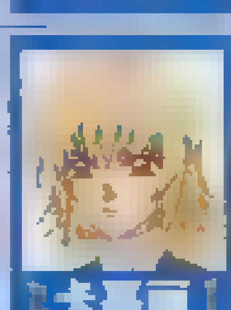
阿斯兰 前作的2号主人公，大和吉良的好友。曾经因为种种原因不得不与大和敌对，后来一起并肩战斗，令世界一度恢复了和平。



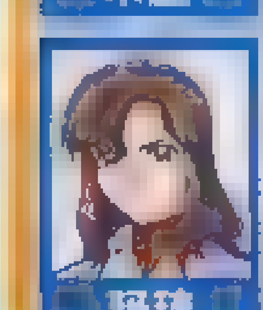
拉克丝 PLANT著名的偶像。曾是阿斯兰的未婚妻，现在和大和吉良是恋人，两人一起照顾着战争孤儿。



米亚 拉克丝离开PLANT以后，被议长找来作为拉克丝的替身。具有不负于真拉克丝的女性魅力和歌喉获得了市民们的强烈支持。



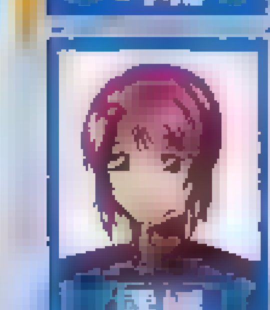
卡嘉丽 奥布连合首长国的代表。为了世界的和平而日夜努力着。她是大和基良的姐姐与阿斯兰有恋人关系。



玛琉 大天使号的舰长。她曾经间接杀死了自己过去的部下，同时也失去了自己的恋人。因此也一度极为消沉不已。



塔利亚 决断力极为出色的密涅瓦的舰长。与扎夫特最高评议会的议长迪兰达尔有着比较亲密的关系。



露娜 美铃的姐姐，扎夫特军的年轻赤服精英。一登场便以可爱的服饰获得了极高人气。对前大战中的英雄——阿斯兰颇有好感。



美铃 密涅瓦的通信员，露娜的亲妹妹。与姐姐相比，略微显得有些孩子气。与姐姐一样对阿斯兰有好感。

www.plumbook.c

神话传说

TALES OF LEGENDIA

テイルズ オブ レジェンディア

游戏Gamehall 光环 影・像・收・录

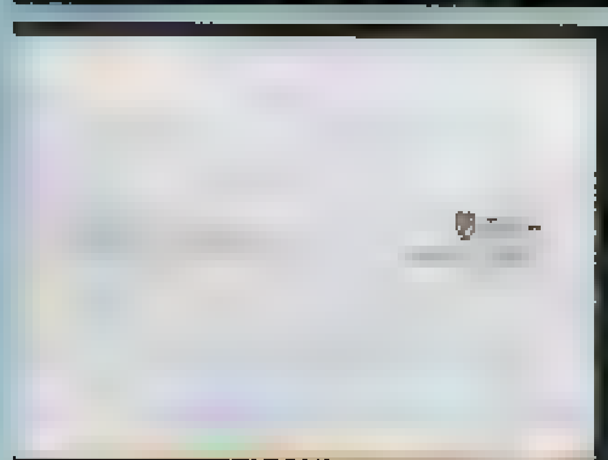
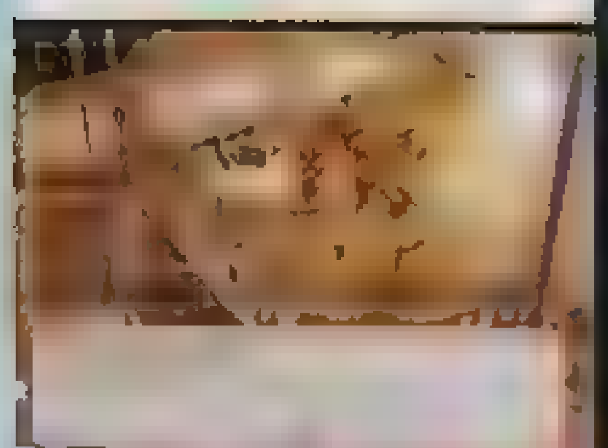
神话传说	Namco	RPG
PS2 TALES OF LEGENDIA	预定 2005 年 8 月 25 日	日版
无对应周边		

文 邪魔天使

离《神话传说》发售已经不到1个月了，对于这款《传说》的新作笔者是充满着期待。光是主角是用拳，不用剑就让人感到很有新意。看到"风神拳"、"魔神拳"就很兴奋。不禁让人联想到是不是这款游戏里隐藏着传说的拳法家三岛家的人啊，比如从三岛平八那里习得最强的秘奥义"十连技"之类的，呵呵，想起来就让人热血沸腾！

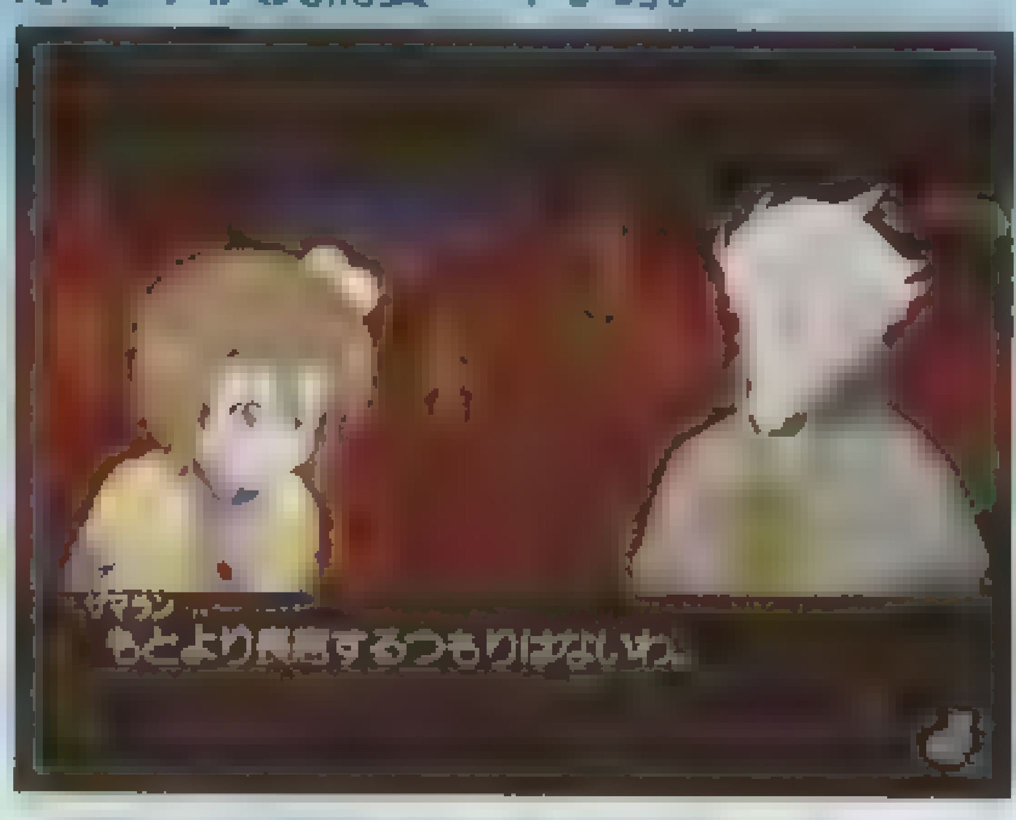


角色冒险
CHARACTER QUEST

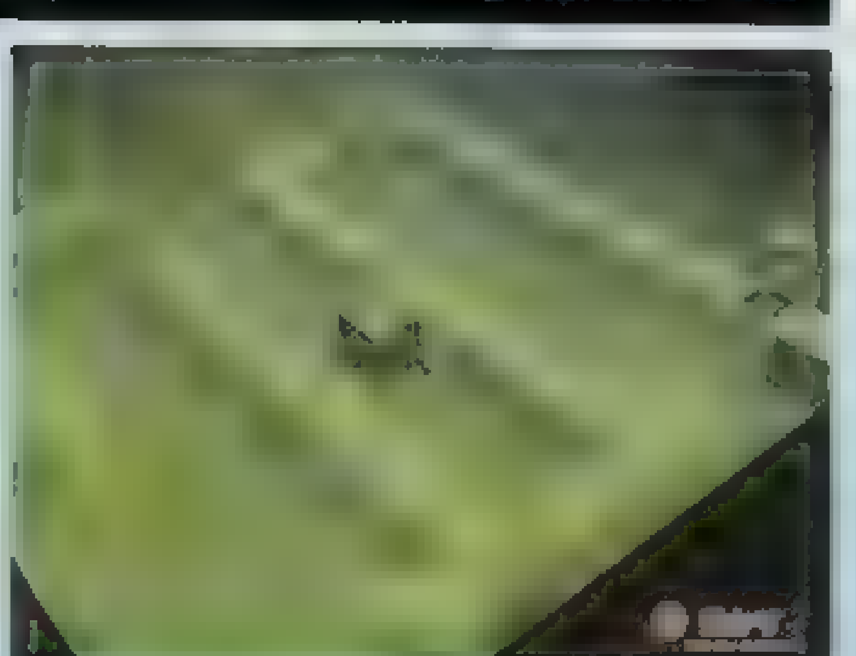


这次的《神话传说》在故事剧本的结构上发了重大的改变，并不是像一般RPG那样从头打到尾，然后来个结局。不过游戏还是有一个主剧情，但完成这个主剧情迎来结局之后，就会开始各个角色的剧本，这就是"角色冒险（CHARACTER QUEST）"。在这个模式中，游戏的自由度、极限挑战要素都会大大增强，并且还会有新的角色登场。据初步统计游戏主剧情大约需要30个小时，而通关后要完成每个角色的"角色冒险"部分的时间一共大约需要25个小时。



智力空间
PUZZLE FIELD

迷宫解谜在"《传说》系列"中所占的比例是越来越大，而谜题也越来越稀奇古怪。在这次的《神话传说》的迷宫中存在着一种叫"智力空间"的地方，其实说穿了这里就是让玩家解谜的地方。在这里存在这许多不可思议的机关，要想从智力空间里出来就必须要解开谜题，解不开是出不了智力空间的。另外，空间内的谜题可能不止一个。只希望这些谜题的难度不要太高，要不然很容易让人产生厌烦的情绪。



▲说到"《传说》系列"的迷宫解谜怎能少得了魔法指轮呢！

面包篮子系统
Bread Basket System



虽然名字这么怪异，但其实说穿了这就是"《传说》系列"的料理系统。根据记住的菜单然后组合不同的食材，最后做出相应的料理，这一点与系列其他几作是一样的，但在本作中食材仅限于"面包"！不过大家可不要以为食材只有面包，料理的种类就会减少，事实上本作的菜单数量却是系列最多的！

不断地做面包就能提升熟练度，从而可以做更好的面包。在面包房或者自己用炊具做好面包后，就可以把它们放到面包篮子里，这样就可以带在身上随时食用了。

神奇面包职人



料理职人也是"《传说》系列"里都会登场的NPC，不过这次改为面包一种食材后，料理职人也改成一个了。游戏中告诉玩家料理原料菜单的职人就是这位可爱的咪咪・布蕾德了，作为第28代神奇面包职人，她在遗迹船里面以各种姿态隐藏着，只要找到她就能从她那里学会制作新面包的方法了。

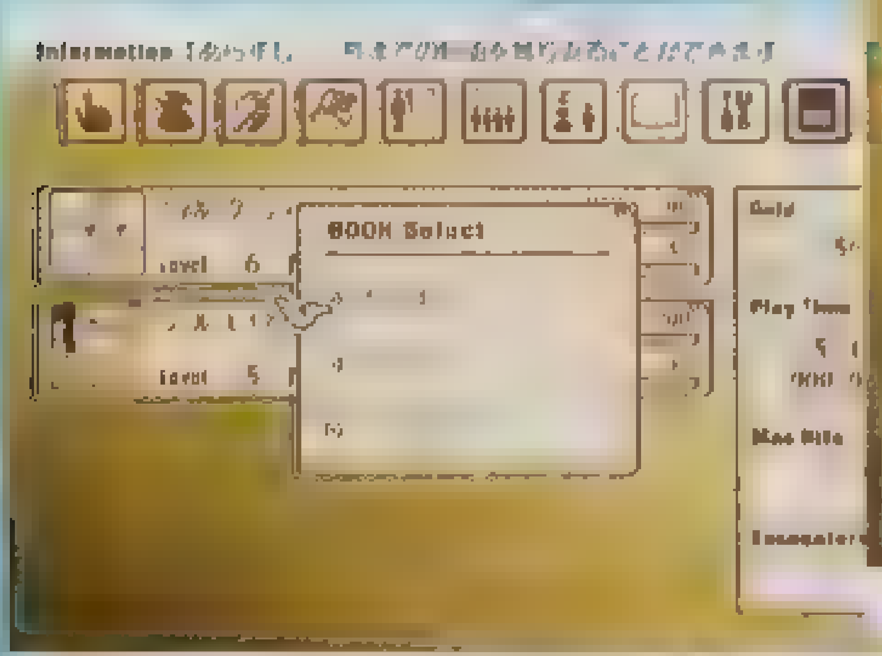
CV	神田朱未
性别	女
年龄	22
身高	157cm
职业	神奇面包职人

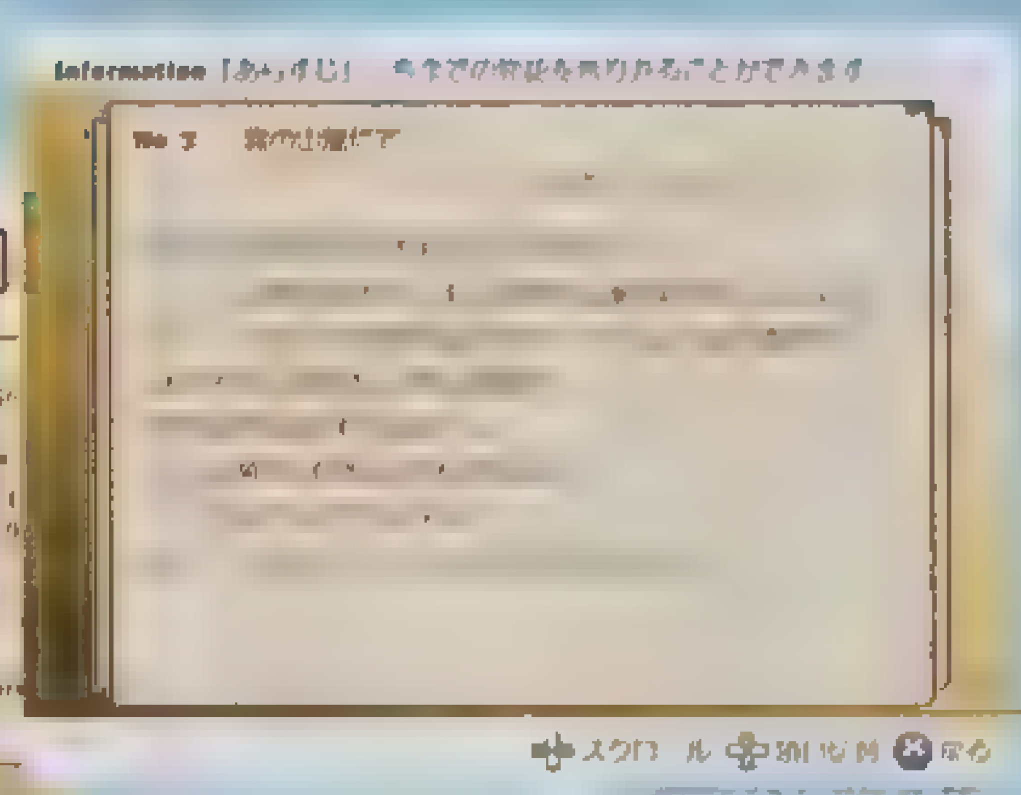


剧情概述

从《仙乐传说》开始，剧情概述就成了玩家了解游戏进程和所述剧情的重要辅助手段，有了这个可以知道发生了什么事情，下一步应该去哪儿。在《神话传说》中同样有这样的设定，不过在形式上进行了一些变化——《神话传说》中剧情概述是通过各个角色的日记来表现的，由于是以日记的形式，所以在记叙事件上不会是平铺直叙，而都是加入了写日记的人的个人感情，因此从中我们还能看清某角色的个性，并且阅读的时候也更有趣味性。

▶威尔的日记，上面用红色的字标出现在要去山贼的基地。





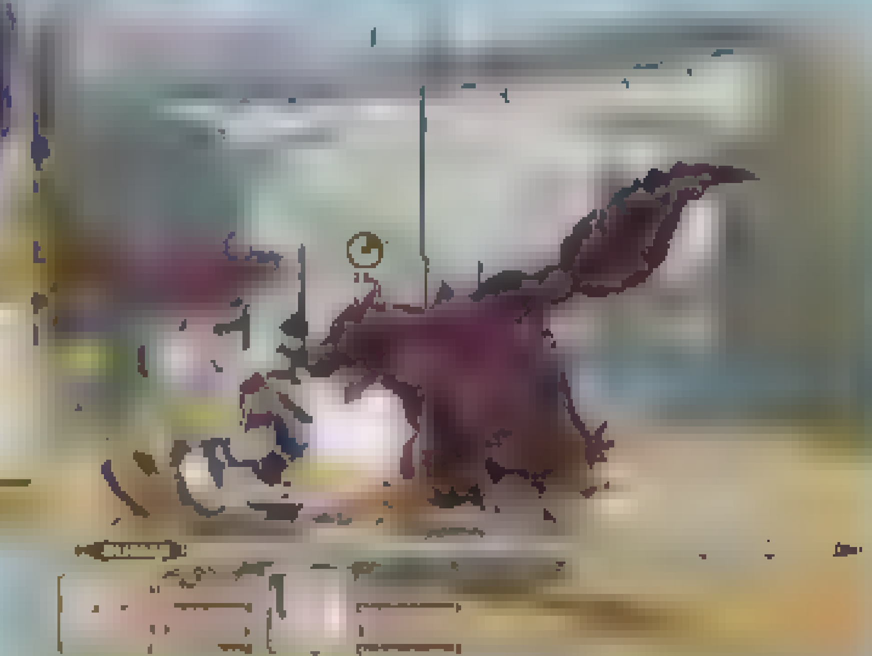
◀选择菜单中书本的标志就能看故事概述了。

混沌区域

所谓混沌区域是存在于迷宫内的危险空间，在迷宫中我们看到被一团暗色的瘴气所包围的区域就是混沌区域了。在混沌区域中遇敌率会上升，并且出现的敌人都比平时的敌人要强，全灭的可能性非常高。不过只要在混沌区域中遇敌并取得胜利的话，那么混沌区域就会消失，这样就可以拿到被混沌区域挡住的宝箱等东西，所以遇到混沌区域时不要退缩，因为胜利后就会有好道具可拿了。



▲这片被紫色的瘴气所包围的区域就是混沌区域了。



▼混沌区域中的敌人实力都很强劲，稍有不慎就有全灭的危险。

地域

《神话传说》中无论是城镇、是地图还是迷宫都是全3D的，为了能够让玩家更方便、自由地在这广阔的世界中冒险，游戏设计了许多体贴的系统。无论是大地图还是小地图，甚至是小地图上的图标、地点显示，都体现出了游戏的体贴设定，这也是“《传说》系列”的优良传统。

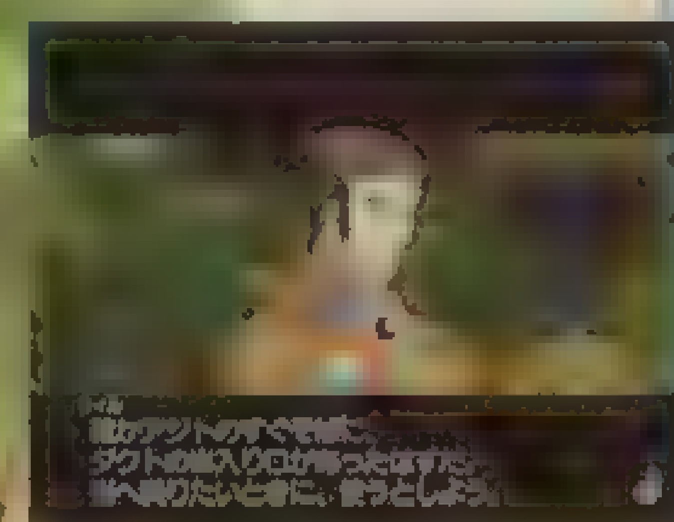




传送通道

在遗迹船的地图和迷宫中有一种特殊设施，被称为传送通道，这是古代文明人将遗迹船作为移动手段而制作的东西。当去过一次某个地方后，这个地方的传送通道就会开通，启动后就会被传送到地图上的另一个传送通道点，可以说是区域间转移的一个方便设施。不过迷宫中的传送通道是智力空间专用的，不会与大地图上的传送通道相连。



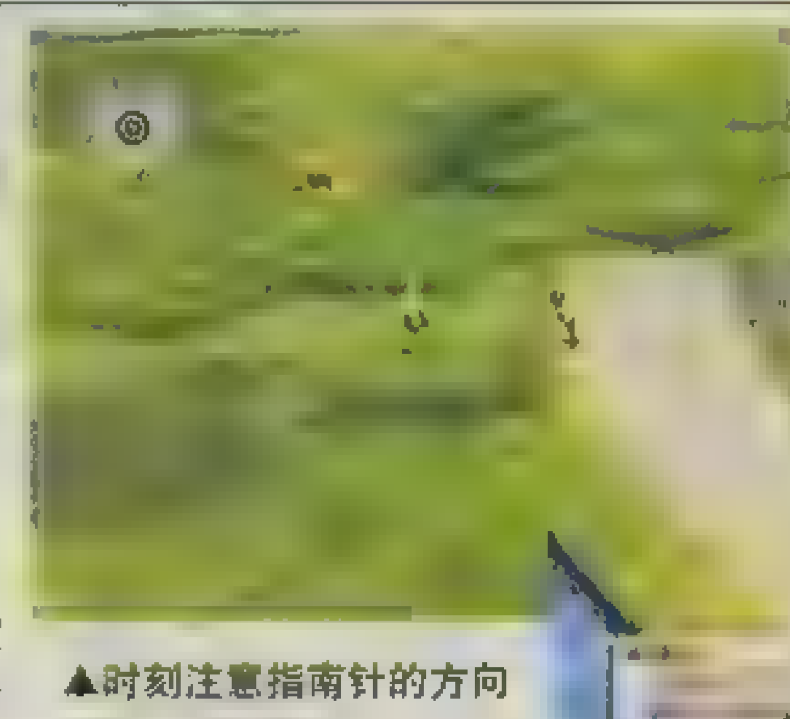


◀利用传送通道可以很快地转移到城镇，非常方便。

指南针

我们都知道《神话传说》的舞台是一艘巨大的遗迹船，但这艘遗迹船并不是停止不动的，它随时都在移动，所以游戏中的方向并不能简单地用东南西北来表示。因此，游戏中是按时钟的方式来计算方位的，说某某方向用的是“○○时”。

在画面的右上方有一个指南针，上面标有12、3、6、9四个数字，就好像一个时钟一样。遗迹船的船头是12点，右舷是3点，船尾是6点，左舷是9点，明白了这些数字所代表的方向，大家就不会那么容易迷路了。



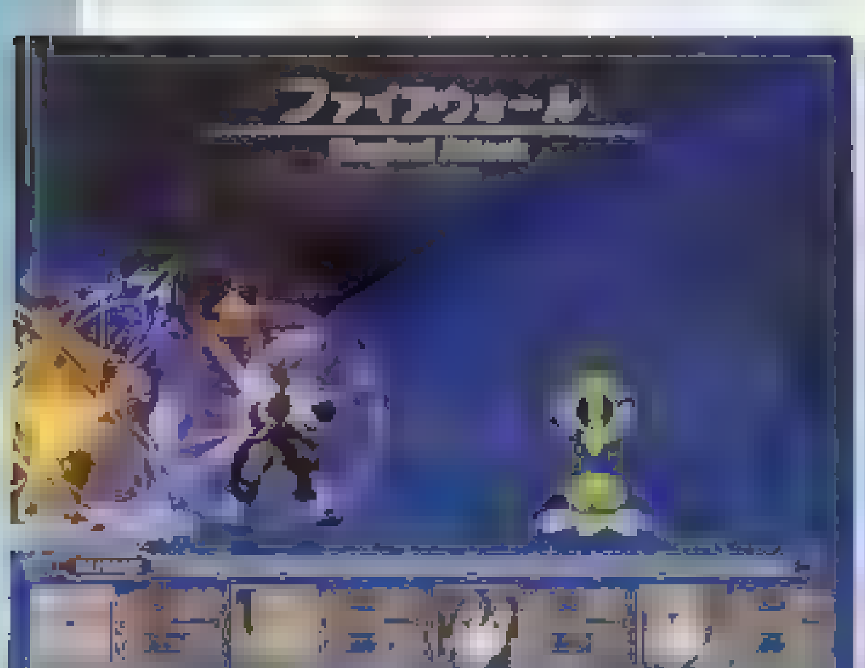
▼游戏中NPC提供方位的情报也是用时钟的刻度来进行说明的。



▲时刻注意指南针的方向变化，免得迷路了。

警戒信号

在战斗中如果看到某些敌人头上有个黄色的感叹号那就要特别注意了，这就是警戒信号，它说明该敌人比一般敌人要强，而黄色的感叹号还表示它在进行特殊动作。比黄色感叹号更进一步的是红色感叹号，这说明该敌人已经进入特殊攻击的准备了，所以大家要千万小心。





▲看到头上有黄色感叹号的敌人要优先解决。

特效区域

特效区域在《宿命传说2》中就出现过了，即有的敌人脚下有一个类似结界的区域，当角色进入该区域时会中一些特殊效果，比如麻痹、中毒、冻结、衰弱之类的。不过在《神话传说》中不仅敌人脚下，空中也会存在该区域，所以当遇到有特效区域的敌人时最好进行远距离攻击。



◀▼遇到有特殊区域的敌人最好用法术进行攻击。



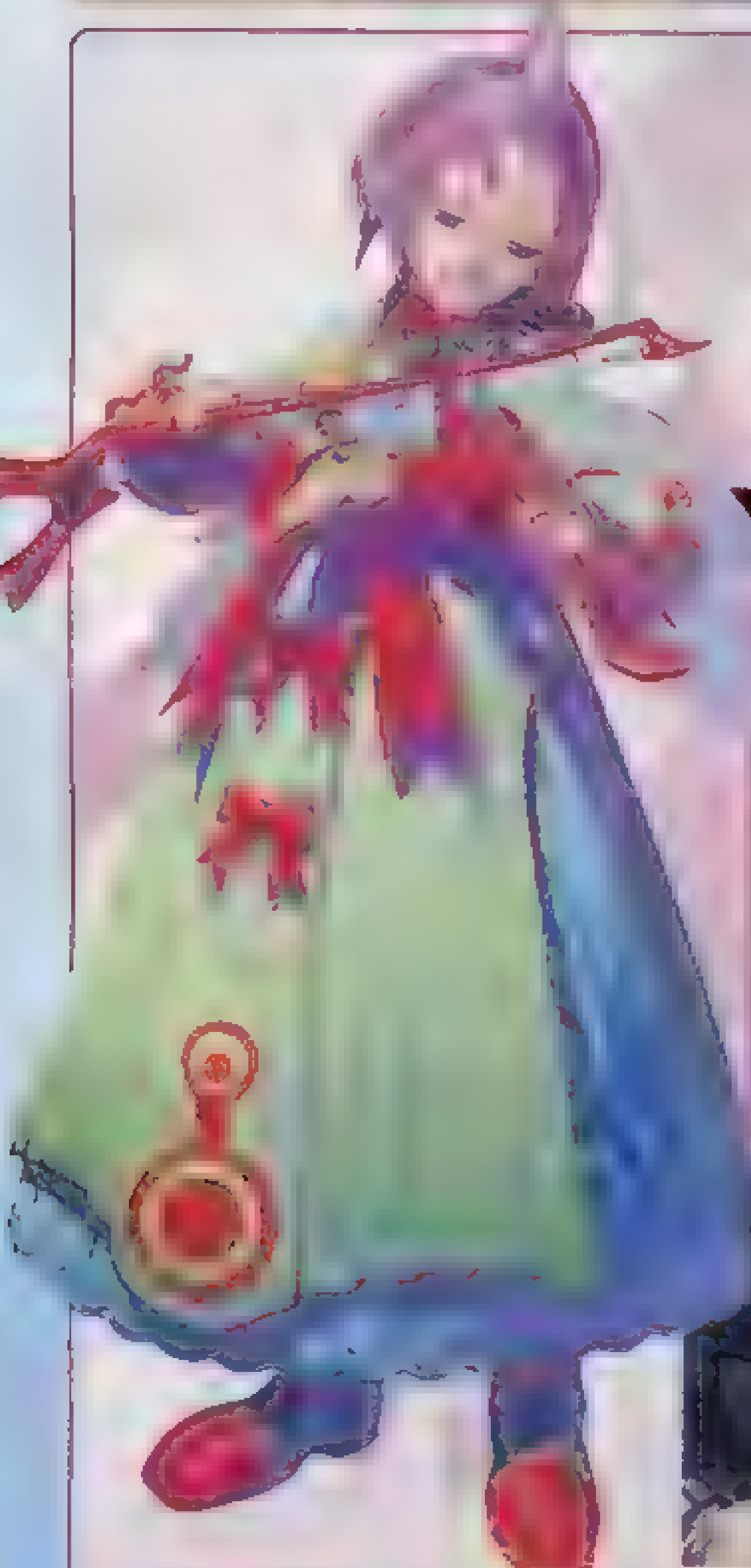


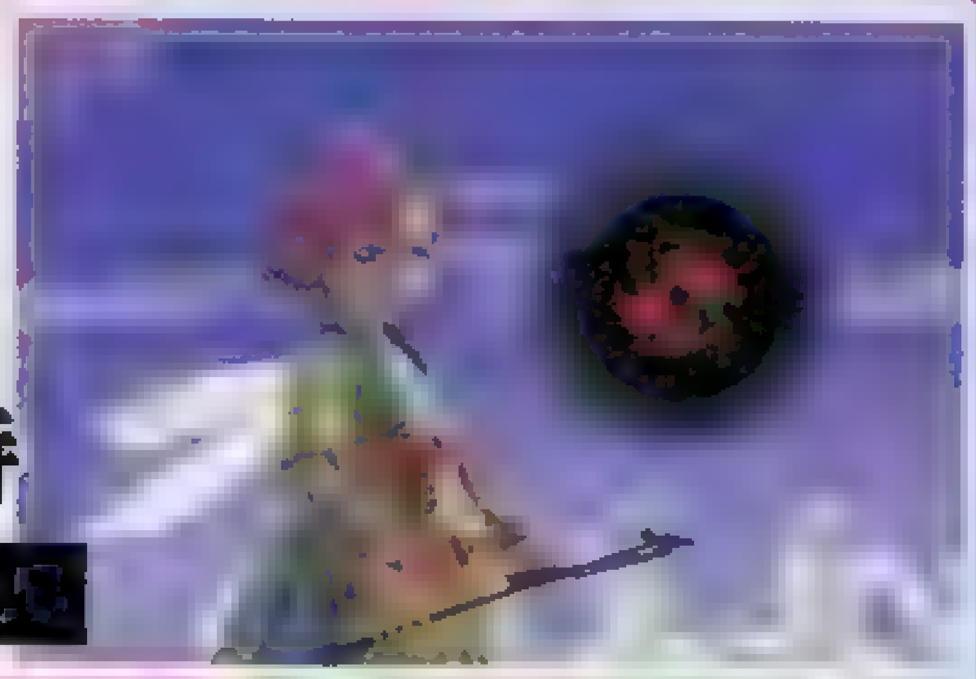
文 卡伦



相信当各位拿到本期杂志的时候，应该已经玩到《格兰蒂亚III》了吧。回想起数年前初次看到《格兰蒂亚》的片头，回想到那部作品给我带来的深深的感动，再看看现在的《格兰蒂亚III》，真是不由得让卡伦感慨万千。尽管作品已经发售，但由于没有介绍过本作的最后一位同伴以及敌方的四天王，所以在此就请各位看一下本作攻略前的最终报道吧。

格兰蒂亚III	Square Enix Gamearts	RPG
PS2	2005年8月4日	日版











两个世界

海柯特所在的世界名为“帕斯”，这也是与尤琪等人所居住的地上界相对的世界。在遥远的往昔，帕斯界与地上界有着紧密的联系，而两个世界的人民也在圣兽们的守护下携手构筑起了极度发达的文明。但是有一天，由于某个圣兽的叛乱，被后世称之为“圣兽大战”的战争开始了，而帕斯界也在这场浩劫中最终崩溃。失去了圣兽祝福的帕斯界，花草树木以及人类都渐渐地化为了玻璃结晶，并最终成为了一个虚无缥缈的世界。现如今，帕斯界与地上界之间已经完全隔绝了联系。而能够与移住到地上界居住的圣兽沟通的，也只剩下了神人一族而已。



©2005 GAME ARTS/SQUARE ENIX All Rights Reserved
Character Illustration:YOU YOSHINARI

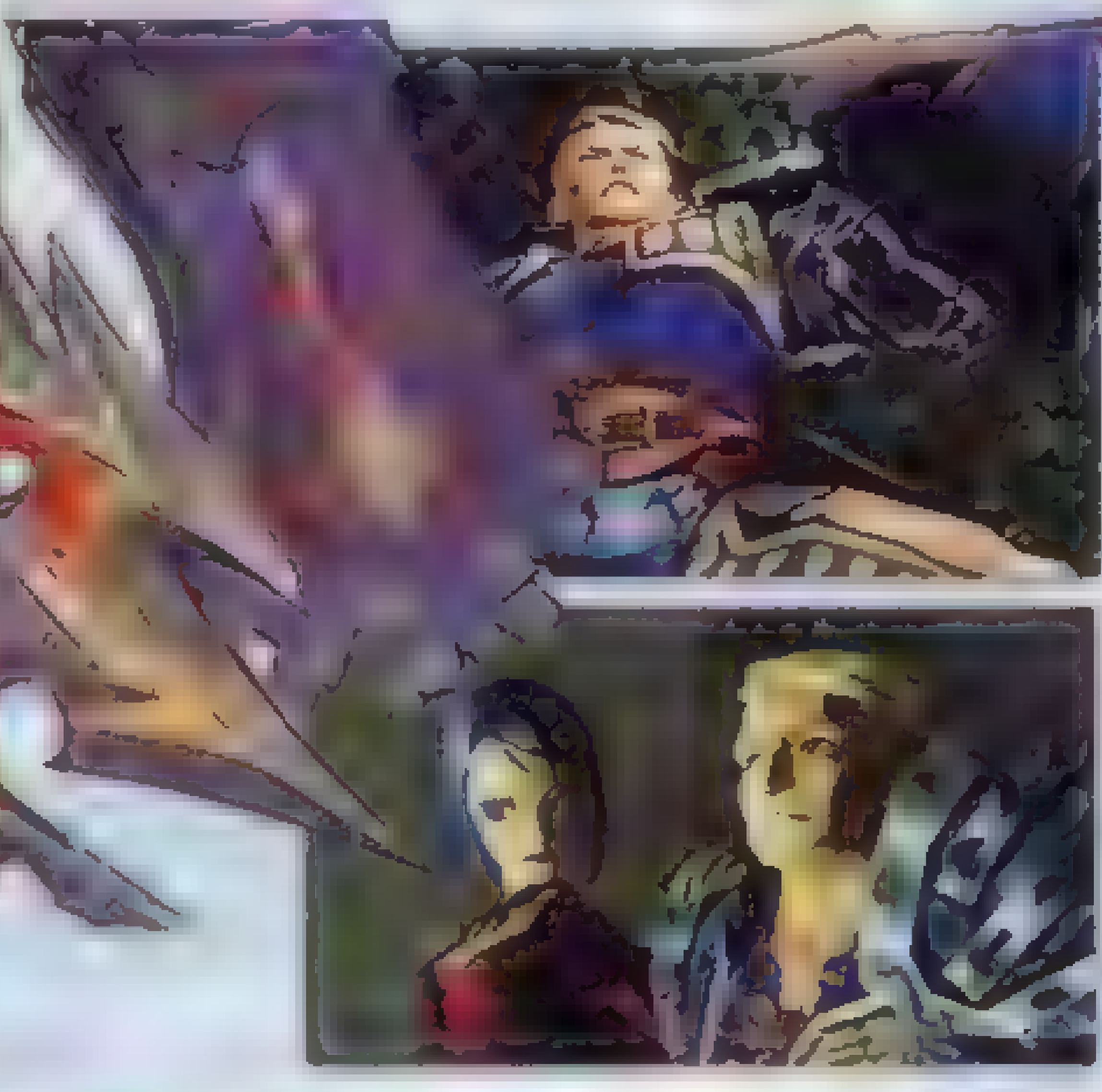
艾梅琉斯魔下四人众

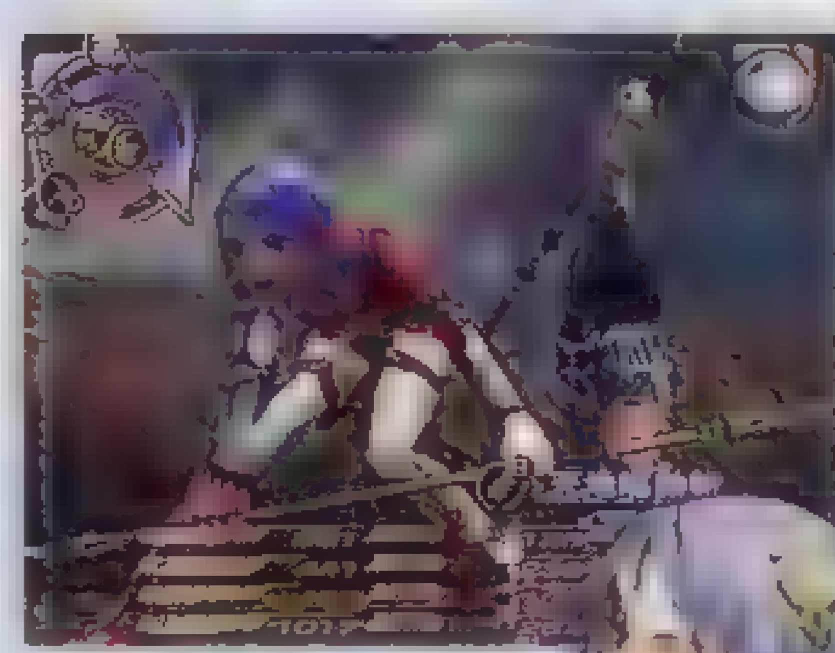


怪力的战士

科尼尔
KORNELL

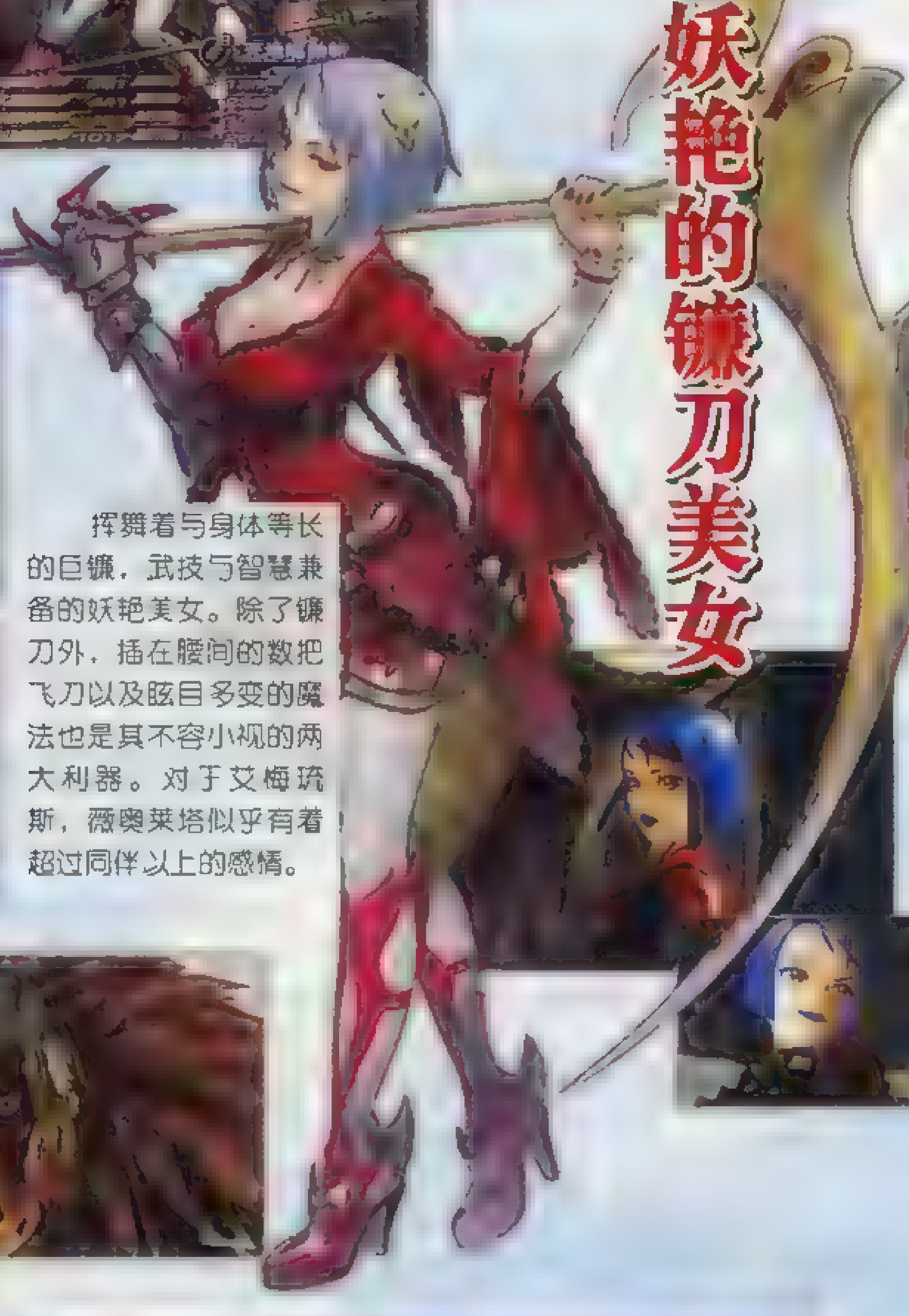
科尼尔有着与生俱来的怪力，而其左手部分装备的臂锥的破坏力更是大得惊人。不过像大部分同类人一样，他也属于那种单细胞的类型，简单来说就是脑子不太灵光，因此无论是尤崎一行还是柯尼尔的同伴都将其看作傻瓜。不过，科尼尔非常讨厌类似于“迟钝”之类的词语，当听到有人说到此类词时便会暴跳如雷。



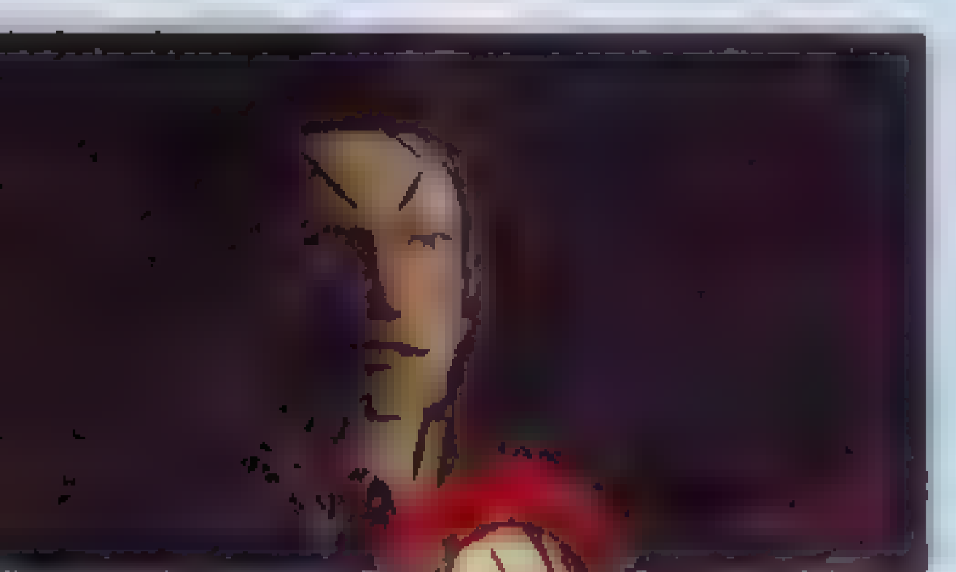


薇奥莱塔
VIOLETTA

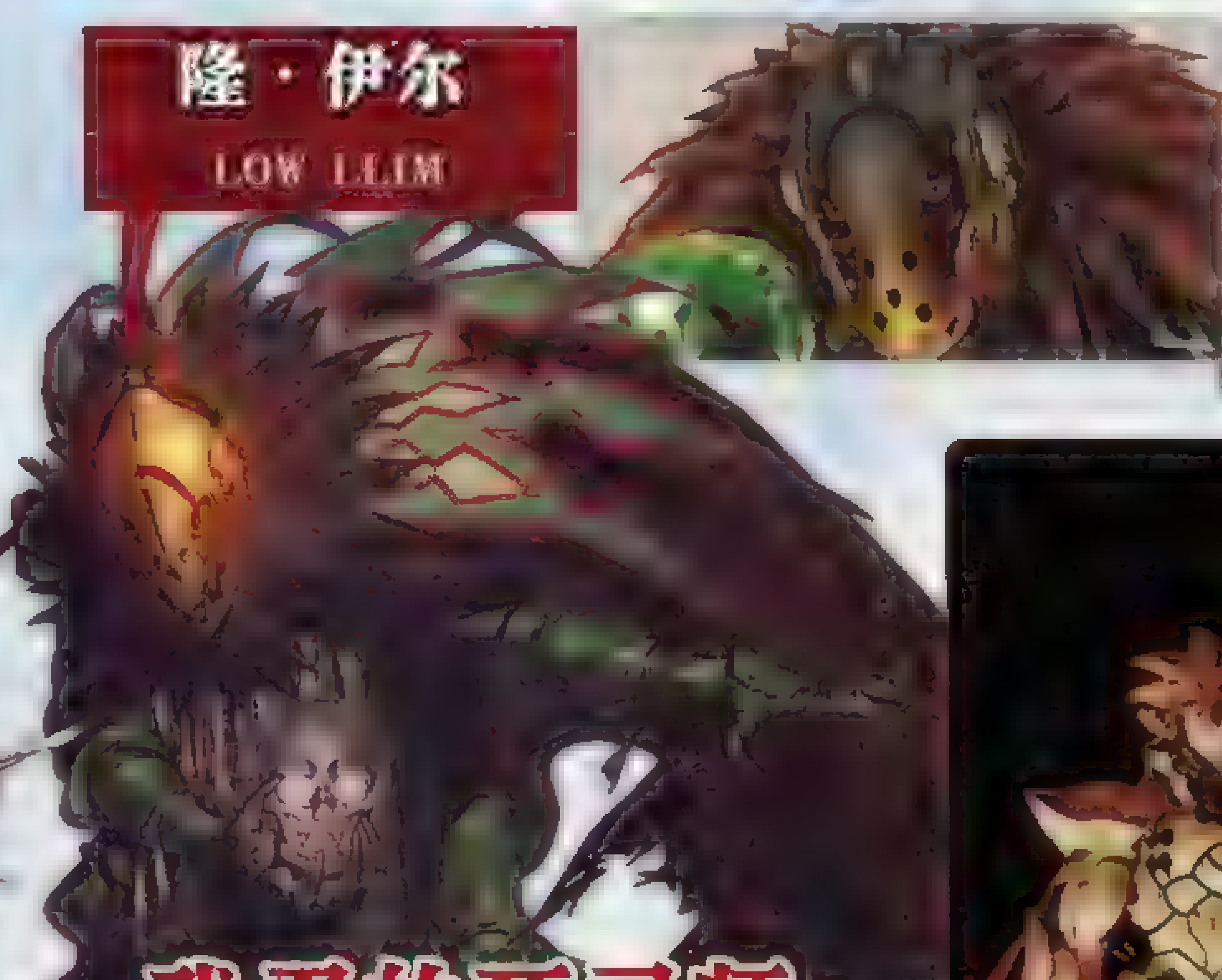
妖艳的镰刀美女



挥舞着与身体等长的巨镰，武技与智慧兼备的妖艳美女。除了镰刀外，插在腰间的数把飞刀以及眩目多变的魔法也是其不容小视的两大利器。对于艾梅琉斯，薇奥莱塔似乎有着超过同伴以上的感情。



隆·伊尔
LOW LLIM



残忍的死灵师

冷酷、无情、残忍。当提到隆·伊尔时，这三个词也总是会同时出现在人们的脑中。隆·伊尔可以凭借手中的水晶骷髅将强大的死灵自冥界召唤至现实，而他那强大的暗黑系魔法也给尤崎等人带来了极大的麻烦。



冷静的谋略家

格拉夫
GRAU

总是与艾梅琉斯一同出现的男子，同时也是艾梅琉斯的参谋。作为队伍中的首席智囊，格拉夫一直冷静地观察着在艾梅琉斯身边发生的一切事件，并会及时地作出最正确的判断。艾梅琉斯对他也非常信任。



艾梅琉斯
EMELIOUS



本作女主角艾尔菲娜的哥哥，与后者一样，艾梅琉斯也是能与圣兽进行交流的“神人”一族的成员。他自小生活在阿克里夫神殿，并在“神人”的教育方式下成长。但在三年前，艾梅琉斯突然失踪了，而当他在三年后再度出现在艾尔菲娜面前时，整个人却已经完全变了。

&3DM-SM

TOP 10 日本游戏周间销量排行榜

栏目主持：猫太

2005年7月11日～7月17日

1位 实况力量职业棒球 12

■Konami■2005年7月14日发售■SPG■6800日元■上周排位：—



本周 27万7907套

累计 [illegible]

棒球游戏在日本发售后都能取得不错的销量，这款经典的"《实况棒球》系列"新作也继承了系列热销的特色，继续为玩家带来爆笑＋专业的棒球比赛。

2位 捉猴啦 3

■SCE■2005年7月14日发售■ACT■6800日元■上周排位：—

◆本周 [illegible] ◆累计 [illegible]

3位 实战柏青哥必胜法！鬼武者 3

■SEGA■2005年7月14日发售■TAB■3800日元■上周排位：—

◆本周 6万6617套 ◆累计 6万6617套

排名	游戏名	厂商/发售日	类型/价格/上周排位	销量	机种
4	灵活脑筋大教室	Nintendo 2005年6月30日发售	ETC 2800日元 上周排位：2	◆本周 4万9350套 ◆累计 19万7162套	NDS
5	火影忍者 RPG2 千鸟 VS 螺旋丸	Bandai 2005年7月14日发售	RPG 4800日元 上周排位：—	◆本周 3万6841套 ◆累计 3万6841套	NDS
6	实况力量职业棒球 12	Konami 2005年7月14日发售	SPG 6800日元 上周排位：—	本周 3万4465套 累计 3万4465套	NGC
7	甲虫王者 通向最伟大的冠军之路	SEGA 2005年6月23日发售	RPG 4800日元 上周排位：5	◆本周 2万8830套 ◆累计 33万7451套	GBA
8	高达 真冒险谭 失落的G之传说	Bandai 2005年6月30日发售	RPG 6800日元 上周排位：6	◆本周 2万8004套 ◆累计 15万1646套	PS2
9	东北大学川岛隆太教授监修 DS训练	Nintendo 2005年5月19日发售	ETC 2800日元 上周排位：7	◆本周 2万925套 ◆累计 29万5865套	NDS
10	马里奥 DDR Dance Dance Revolution with MARIO	Nintendo 2005年7月14日发售	MUZ 5800日元 上周排位：—	◆本周 1万9787套 ◆累计 1万9787套	NGC

从本周开始，暑假的游戏热潮终于开始有起色。首先是每次推出新作都必定排上前面的《实况力量职业棒球》，首周的27万销量已经突破了《实况力量职业棒球10》的25万，消化率大约在70%左右。由于日本在今年设立了新的球队，所以棒球运动再度引起玩家的关注。另外，4月份发售的《棒球Live2005》的销量也因此再次被带动起来，虽然排不上前10的名次。第二位的《捉猴啦3》突破了前作首周7万的销量，看来更新换代的换装系统和加入《潜龙谍影》迷你游戏还是比较吸引人的。另外在硬件方面也因为暑假而普遍提高了销量，假期果然是一个商机啊！

2005年7月4日～7月10日

1位 樱大战V 再见，吾爱

■SEGA■2005年7月7日发售■SLG■6800日元■上周排位：—



本周 11万1771套

累计 [illegible]

这次的舞台是自由的国土纽约，而玩家控制的再不是大神一郎，战斗的场景也从单纯的地面战变化出更刺激的飞行战，那么究竟在这次会发生什么让人感动的故事呢？

2位 灵活脑筋大教室

■Nintendo■2005年6月30日发售■ETC■2800日元■上周排位：2

◆本周 7万6156套 ◆累计 14万7812套

3位 人见人爱！块魂

■Namco■2005年7月7日发售■ACT■4980日元■上周排位：—

◆本周 [illegible] ◆累计 [illegible]

排名	游戏名	厂商/发售日	类型/价格/上周排位	销量	机种
4	武藏传II 剑圣	Square Enix 2005年7月7日发售	A-RPG 6800日元 上周排位：—	◆本周 5万7916套 ◆累计 5万7916套	PS2
5	甲虫王者 通向最伟大的冠军之路	SEGA 2005年6月23日发售	RPG 4800日元 上周排位：5	◆本周 4万1370套 ◆累计 30万8521套	GBA
6	高达 真冒险谭 失落的G之传说	Bandai 2005年6月30日发售	RPG 6800日元 上周排位：1	◆本周 3万7653套 ◆累计 12万3642套	PS2
7	东北大学川岛隆太教授监修 DS训练	Nintendo 2005年5月19日发售	ETC 2800日元 上周排位：7	◆本周 2万8792套 ◆累计 27万4940套	NDS
8	绚烂舞踏祭	SCE 2005年7月7日发售	SLG 6800日元 上周排位：—	◆本周 2万7928套 ◆累计 2万7928套	PS2
9	源氏 GENJI	SCE 2005年6月30日发售	ACT 6800日元 上周排位：3	◆本周 2万4156套 ◆累计 9万4238套	PS2
10	星球大战3 西斯的复仇	EA 2005年7月9日发售	ACT 6800日元 上周排位：—	◆本周 2万48套 ◆累计 2万48套	PS2

"《樱大战》系列"自1996年的初代发卖至今已经经过10年，全系列的总销量为350万套。这次以全新的纽约舞台为背景，并更换了所有的主人公，让游戏的销量也在首周突破了10万（包含限定版），而总体的消化率也在65%左右。但从过去DC版的《樱大战3》和《樱大战4》的首周销量超过20万，再配合PS2的复刻版《樱大战 浓情之调》首周15万的销量看来，新作的前景的确让人担忧。处于第4位的《武藏传II》虽然远远不及PS初代首周的38万销量，但在首周的消化率也有70%左右，成绩还算理想。至于《东北大学》和《灵活脑筋大教室》也成为了继《任天狗》后又一热卖的NDS游戏。

日本主机销量榜

排名	机种	销量
1	PS2	136万57[illegible]
2	[illegible]	[illegible]
3	PSP	114万[illegible]
4	GBA SP	52万[illegible]
5	[illegible]	[illegible]
6	[illegible]	[illegible]
7	[illegible]	[illegible]

※主机发售表的统计起始日期为2005年1月1日

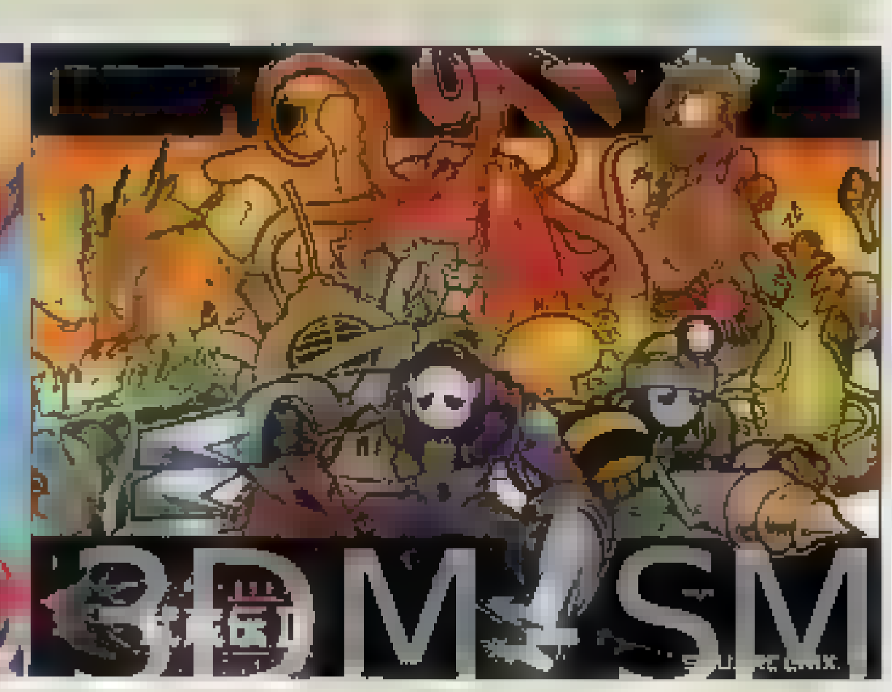
上榜作品图展



《人见人爱！块魂》



《实况力量职业棒球 12》



《武藏传II》

TOP 20 中国期待游戏榜

统计日期至 2005 年 7 月 28 日

本期	游戏名	厂商名・类型・发售日	机种
1	最终幻想XII	Square Enix RPG 预定 2005 年发售	PS2
2	王国之心 2	Square Enix A・RPG 预定 2005 年发售	PS2
3	旺达与巨像	SCEI ACT 预定 2005 年 10 月 27 日	PS2
4	大神	Capcom ACT 预定 2005 年发售	PS2
5	恶魔城 暗黑的诅咒	Konami A・RPG 预定 2005 年秋发售	PS2
6	神话传说	Namco RPG 预定 2005 年 8 月 25 日	PS2
7	格兰蒂亚III	Square Enix RPG 预定 2005 年 8 月 4 日	PS2
8	灵魂能力III	Namco FTG 发售日未定	PS2
9	恶魔城 苍月十字架	Konami A・RPG 预定 2005 年 8 月 25 日	[illegible]
10	梦幻之星 宇宙	SEGA RPG 预定 2005 年发售	PS2
11	JUMP 超级全明星大乱斗	Bandai ACT 预定 2005 年发售	NDS
12	君临都市	Namco ACT 预定 2005 年发售	PS2
13	世界足球 胜利十一人 9	Konami SPG 预定 2005 年 8 月 4 日	PS2
14	刺猬阴影	SEGA ACT 预定 2005 年 11 月 1 日	PS2
15	塞尔达传说 含光公主	Nintendo A・RPG 预定 2005 年发售	NGC
16	火影忍者 漩涡忍传	Bandai ACT 预定 2005 年 8 月 14 日	PS2
17	波斯王子 3	Ubisoft ACT 发售日未定	PS2
18	.hack//G.U.	Bandai RPG 预定 2006 年发售	PS2
19	口袋妖怪 XD 暗之疾风 暗黑露琪亚	Nintendo RPG 预定 2005 年 8 月 4 日	NGC
20	代码世纪 指挥官们 继承者与被继承者	Square Enix RPG 预定 2005 年 10 月 13 日	PS2

TOP 10 最期待中文化游戏

统计日期至 2005 年 7 月 28 日

本期	游戏名	厂商名・类型	机种
1	最终幻想X	Square Enix RPG	PS2
2	仙乐传说	Namco RPG	PS2
3	勇者斗恶龙VIII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	Square Enix RPG	PS2
4	最终幻想VII	Square Enix RPG	PS
5	潜龙谍影 2 自由之子	Konami ACT	PS2
6	重生传说	Namco RPG	PS2
7	星之海洋 3 直到时间的尽头	Square Enix RPG	PS2
8	勇者斗恶龙V 天空的新娘	Square Enix RPG	PS2
9	世界足球 胜利十一人 8	Konami SPG	PS2
10	最终幻想VIII	Square Enix RPG	PS

1. 邮政信件 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编 730000
2. Email 速递 ucg@ucg.com.cn
3. 短信快捷 中国移动用户参加“中国期待游戏榜”请发送 TP+1~10个游戏名称到 33557770（联通用户发送到 93557770），而参加“最期待中文化游戏”的读者请发送到 CH+1~10 个游戏名称到 33557770（联通用户发送到 93557770）。

无论你通过哪一种途径投票，都有机会获得精美礼品和大奖哦！（使用短信投票的读者中奖名单可以在本栏目中查阅，而来信或来邮的读者可以在“互动信箱”中的“送礼名单”中查阅）

排行榜得奖者名单

统计日期：2005 年 5 月 28 日~6 月 12 日

获得上期“短信排行榜”MP3大奖的读者手机号码是 138****1221。期待你的参与！

※奖品将在一个月内发放。

精美礼品得奖者

139****4040	134****7499
137****8494	135****4857
139****5960	138****5885
139****8142	139****5518
137****3905	138****1221
135****5568	136****8971
137****9270	136****5090
136****9037	136****3955
138****4387	138****9907
135****5165	139****8316

TOP 10 欧美游戏排行榜

《光环2》的多人游戏任务包上市后立即受到Xbox玩家的追捧，不过在传统大作《NCAA Football》面前仍然占不到便宜。欧洲方面，《战神》与美版相隔时间太长，在排行榜上只排到第10，实在令人遗憾。

美国排行榜 2005年7月17日~7月24日

本期	游戏名	厂商名・类型・发售日	机种
1	NCAA Football 06 / NCAA Football 06	EA 2005 年 7 月 11 日 SPG	PS2
2	NCAA Football 06 / NCAA Football 06	EA 2005 年 7 月 11 日 SPG	Xbox
3	光环 2 多人游戏地图包 / Halo 2 Multiplayer Map Pack	Microsoft 2005 年 7 月 5 日 FPS	Xbox
4	横行霸道：圣安德里亚斯 / Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar 2005 年 6 月 7 日 ACT	[illegible]
5	Flatout / Flatout	Empire 2005 年 7 月 12 日 RAC	PS2
6	Flatout / Flatout	Empire 2005 年 7 月 12 日 RAC	Xbox
7	毁灭全人类 / Destroy All Humans!	THQ 2005 年 6 月 21 日 ACT	PS2
8	神奇四侠 / Fantastic 4	Activision 2005 年 6 月 27 日 ACT	PS2
9	星球大战：战争前线 / Star Wars: Battlef-	LucasArts 2004 年 9 月 20 日 ACT	PS2
10	席德・梅尔的海盗 / Sid Meier's Pir-	2K Games 2005 年 7 月 11 日 SLG	[illegible]

英国排行榜 2005年7月17日~7月23日

本期	游戏名	厂商名・类型・发售日
1	马达加斯加 / Madagascar	Activision 2005 年 6 月 30 日 ACT PS2/Xbox/NGC/PC
2	Brian Lara International Cricket 2005 / Brian Lara International Cricket 2005	Codemasters 2005 年 7 月 21 日 SPG PS2/Xbox/PC
3	神奇四侠	Activision 2005 年 7 月 15 日 ACT PS2/Xbox/NGC/PC
4	荣誉勋章：欧洲突袭	EA 2005 年 6 月 17 日 FPS PS2/Xbox/NGC
5	毁灭全人类	THQ 2005 年 6 月 24 日 ACT PS2/Xbox
6	Cricket 2005 / Cricket 2005	EA 2005 年 7 月 1 日 SPG PS2/Xbox/PC
7	Juiced / Juiced	THQ 2005 年 6 月 17 日 RAC PS2/Xbox/PC
8	横行霸道：圣安德里亚斯 / Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar 2005 年 6 月 10 日 ACT Xbox/PC
9	乒乓球大战	Eidos 2005 年?月?日 ACT PS2/Xbox
10	战神	SCEA 2005 年 7 月 8 日 ACT PS2

※美国销量榜为全平台累计销量。

Golden Eye Cross Review

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

栏目主持 阿修罗　黄金珍藏×2　热血推荐×4

最近这段时间可以说是大作连发，PS2和掌机上都有很多大人气的作品登场，所以相信大家一定能够找到适合自己的游戏过一个愉快的暑假的！不过仔细看来，这一次我们评论的游戏中很多都和"3"有关，它们要么是系列第3作，要么就是名字中直接出现了"3"这个数字。不知道这算不算是一种巧合呢？作为"机战犯"，在这众多新作中阿修罗个人强力推荐《α 3》，只要是不讨厌这个系列的玩家都应该试试！

第3次超级机器人大战α

黄金珍藏



画面 音效 系统　总分 28

热血投入度 ★★★★★★★★★★

阿修罗

前作小队系统的平衡性和繁琐受到了不少玩家的批评，厂商很有诚意地吸收了玩家的反馈意见，针对这两点做了很多改进。除此以外，游戏的辅助系统相当完善，配合动画快进、取消以及超短的读盘时间，本作无疑是系列中最快适的一作。选择分支后可以存档这一点相当体贴，外传剧情也很吸引人！

沙罗

本作无论是系统，还是登场机体的形式和必杀技，均堪称完美与"厚道"！系统虽然与前作变更不大，但辅助部分的内容却史无前例的详细、体贴，让人叹服：一些只在《新机战》或设定集中出现的幻之隐藏机体、必杀技也一一登场，颇令人有种目不暇接的感觉。说本作是史上最强也毫不为过！

纱迦

作为本系列的终结之作，游戏内容充实得令人窒息。游戏中登场的人气角色和机体数不胜数，很多经典大招得到了完美再现，《机战》的魅力已被发挥到极致。游戏难度设置合理，平衡性也不错，让人想一口气打下去。最令人满意的是游戏系统极其完善，读盘时间几乎为零，实在没有理由不给高分。

■DVD-ROM■Banpresto■第3次スーパーロボット大戦α 終焉の銀河へ■S・RPG■2005年7月28日■1人■对应《机战》专用控制器■332KB以上

影之心 新世界

黄金珍藏



画面 音效 系统　总分 27

系统完美度 ★★★★★★★★★☆

猫太

以系列经典的轮盘系统为中心，再吸收前作成功的基本系统并加以改良，这让本作的整体结构达到了一个十分高的水平。各种爆笑的剧情和精细的CG动画依然显示出制作小组的无限潜力。比较令人欣赏的是本作在菜单上增加了不少说明和方便的功能，不熟悉前作的玩家也不会在进入菜单后弄得一头雾水。

卡伦

在画面上，本作比起前作来没有任何进步，比起一代到二代的进化来显得略微有些令人失望。不过，本作依然保持了系列一贯的恶搞剧情，会令玩家不时地露出会心的笑容。战斗系统方面，本作在继承了前作的基础上又进行了相当程度的改良，而且多种多样的收集要素也足以令人沉浸在游戏的世界中。

邪魔天使

这个系列的每一作都能给人带来惊喜，本作也不例外。审判之轮的战斗依旧紧张刺激，而且在连击方面进行了强化，让人热血沸腾。游戏的角色个性强烈，而游戏世界融合现实与虚构的要素，仿佛金大侠的小说一样，给人以新奇的感觉。系列惯有的搞笑要素依然非常丰富，时常会让你捧腹不已。

■DVD-ROM■Aruze■シャドウハーツ フロム ザ ニューワールド■RPG■2005年7月28日■1人■无对应周边■87KB

零 刺青之声

热血推荐



画面 音效 系统　总分 25

恐怖惊悚度 ★★★★★★★★☆☆

卡伦

本作的情节是在现实以及主角黑泽怜的梦境中交错发展的，而且与前两作有着一定的关联，玩过前作的朋友一定会有更深的触动。三位主角虽然各有不同的特殊能力，但经过强化后的射影系统依然是本作的主要攻击方式。通关后的隐藏要素非常多，而且大部分都需要购买，这就使得游戏时间骤然增加。

D·S

一如既往的悬疑剧情、日式恐怖和"爆头式"战斗……"《零》系列"的招牌要素均在本作中得到了完美体现。游戏带来的紧张感再次加强，握着手柄的感觉仿佛就像握着真实的相机，右手的食指随时都要轻抚在快门键上以备不测，令人有身临其境之感。但本作相较前作变化不大，有些遗憾。

阿迪

不断摇摆的镜头、雪花点效果、还有那仿佛从哪个角落深处传来的一声声低沉、哀怨的呻吟，这是一款与众不同、别具一格的日式恐怖AVG。三位主角的轮换制有利有弊，均在于长时间反复探索同一地点所带来的刺激点分布问题。炎炎夏日的夜晚玩起本作时，心里总有股寒彻心扉的冰凉。

■DVD-ROM■Tecmo■零 刺青の聲■AVG■2005年7月28日■1人■无对应周边■390KB

捉猴啦3

热血推荐



画面 音效 系统　总分 25

猴子恶搞度 ★★★★★★★★★★

猫太

新加入的换装系统使本作的乐趣提高了一个层次。比起增加大量捉猴道具，换装成不同的职业并使用各自的特技捉猴更具吸引力。而这次恶搞各名作电影的"噱头"无疑也让熟悉相关电影的玩家会心一笑。另外，丰富的隐藏要素也是游戏的卖点之一。可惜游戏始终摆脱不了不耐玩的毛病。

GOUKI

游戏各方面的表现都堪称系列最强，同时也称得上是系列完成度最高的一作，各种收集要素让人有不抓齐猴子誓不罢休的念头。猴子的恶搞场面无处不在，再加上适中的难度，可以说每一关都是在非常轻松的心情下进行的。隐藏要素同样[illegible]有诚意，《潜猴谍影》竟然还可以收集"猴牌"[illegible]强！

多边形

相当爽快的一款动作游戏，比起前作来进步太多了，无论是猴子的数量还是场景的大小都增加了许多，各个BOSS战也设计得很有趣。游戏中的迷你小游戏《潜猴谍影》无疑是最吸引人的地方，流程不长但玩起来很过瘾，最后的结局很"[illegible]"，不过由于场景扩大而带来的拖慢现象非常[illegible]！

■DVD-ROM■SCEJ■サルゲッチュ 3■ACT■2005年7月14日■1～2人■无对应周边■118KB

战国BASARA

热血推荐



画面 音效 系统 总分 24

操作爽快感 ★★★★★★★★★★

纱迦

本作没有策略成分，只是一个纯粹的动作游戏。单从动作方面来看，本作无疑是令人满意的。游戏难度不高，任何人都可以轻松上手，再加上无所不在的恶搞精神，实为休闲良品。不过游戏值得挖掘的东西不多，道具的有效性和收集性比较薄弱，打久了会有单调重复的感觉。不能双打是最大的遗憾。

胜负师

一个优点和缺点同样明显的作品，游戏具有老卡动作游戏一贯的喧哗感，人设比较出众，动作很酷，基本系统在概念上也不俗。只是存在着诸如视角、人物消失、战略性不足、收集随机性太高等问题。但只要Capcom多加努力，本作应该能够成为一个具有很大潜力和发展空间的动作游戏新品牌。

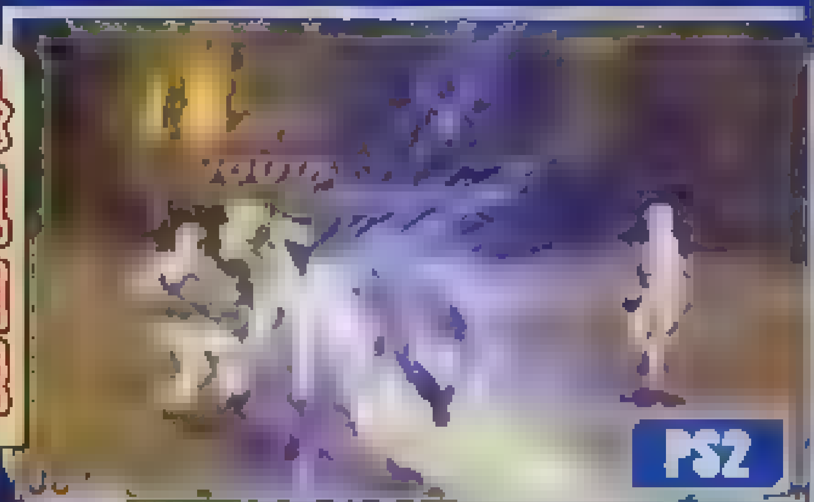
阿迪

本作的手感可以说是中规中矩的，各种武器在挥动和打击时的感觉均有别致之处，不愧是Capcom的作品。恶搞的剧情常能让人捧腹大笑，而且没有冗长的台词，类似于以前默片时代的喜剧一样，人人都可乐于其中。但是个别人物的招式、固有技雷同，诚意略显不足，看来本作只是一枚探路石。

■DVD-ROM■Capcom■战国BASARA■ACT■2005年7月21日■1人■无对应周边■366KB

钢之炼金术师3 继承神明的少女

热血推荐



画面 音效 系统 总分 24

动作主张度 ★★★★★★★★★★

猫太

从战斗的爽快度和各种逐渐完善的系统看来，该系列的发展方向已经开始从吸引核心的动画FANS转化成重视游戏性的玩家。多种华丽且实用的连击、随意切换艾鲁和艾德进行解谜、各种丰富的收集要素等令本作的内容变得十分充实。不过在音乐上使用了大量前两作的素材的确有点偷懒！

卡伦

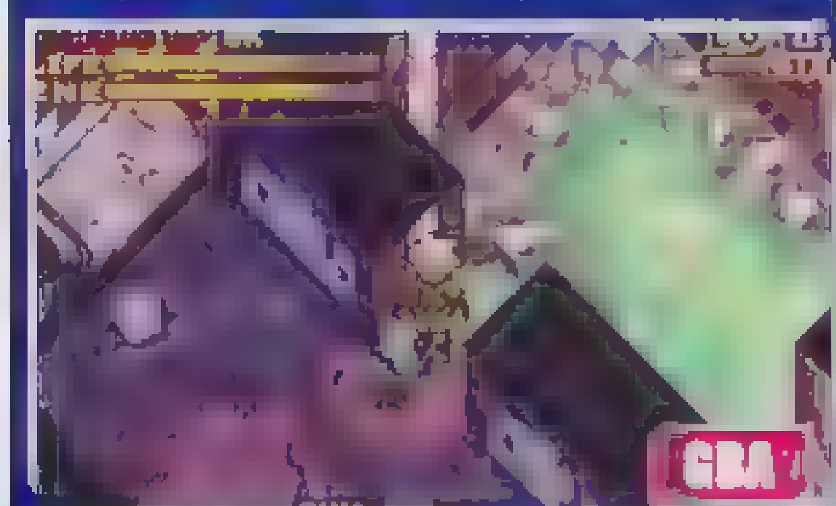
虽然画面与前作相差无几，但本作的可玩性却远远超过了前两部作品。炼成系统是原著的最大特点，而它也在游戏中也表现得相当不错，不过剧情依然没有太大的亮点。总体来说，本作可以说是三部作品中最强的一作，但销售成绩却是最差的，这也不由得让人叹息“钢炼”热潮的淡去。

沙罗

本作的系统集合了以前所有的优点并加以了改良，新加入了许多招式和炼成道具，让玩家在战斗中能够获得更多的乐趣。此外，本作首次加入了两个系统：操作角色的变更以及双打！这两个系统无疑令游戏性得到了进一步提升，一直苦于在PS2上找不到多人游戏的玩家也可以尝试一下。

■DVD-ROM■Square Enix■鋼の錬金術師3 神を継ぐ少女■A・RPG■2005年7月21日■1~2人■无对应周边■187KB

新·我们的太阳 萨巴塔的反击



画面 音效 系统 总分 23

日照度 ★★★★★★★★★★

邪魔天使

作为系列的最新作，本作再次给了我们一个惊喜。解谜、潜入的要素更加丰富，玩起来既动手又动脑，很有趣味性。游戏加入了摩托车的要素，这大大增加了游戏的“动感”，也更有刺激性。游戏冒险的部分大大增加，而在角色养成以及武器强化方面本作进行了进一步强化，变得更有意思。

阿修罗

游戏对于前作中已经比较成熟的系统又进行了一番改良，新加入的系统也令游戏的可玩性得到了提升。不过，就作为游戏本身最大卖点的阳光强弱影响解谜这一点来看，依然和以前一样，缺乏足够的新意和改变。这次游戏再次和Capcom的《洛克人EXE》联动，两个游戏都喜欢的朋友可以尝试一下！

猫太

利用各种枪的特性解开不同的谜题，根据真实太阳光的强弱决定迷宫的景象，这总在几年前完全无法想像的游戏系统在本作中完美地实现了。摩托车比赛和大量新的枪械改造系统让玩家仿佛置身于全新的冒险世界中，高度的战略性也不会让游戏过于繁琐，总体而言就是一部前作的强化版本。

■卡带（128M）■Konami■新・ボクらの太陽 逆襲のサバタ■A・RPG■2005年7月28日■1~2人■无对应周边■自带记忆功能

新天魔界 混沌时代V



画面 音效 系统 总分 22

声优强大度 ★★★★★★★★★★

邪魔天使

游戏的舞台焕然一新，故事分成了地下、地上和天空3个部分，让人玩起来很有充实感。每个部分相当于一些游戏全部的内容，让人觉得物超所值。系统较前作进行了一些调整，更为简便，但在战略方面没有进行太多的变化，让人稍感遗憾。另外，精美的原画和强大的声优依旧是看点。

沙罗

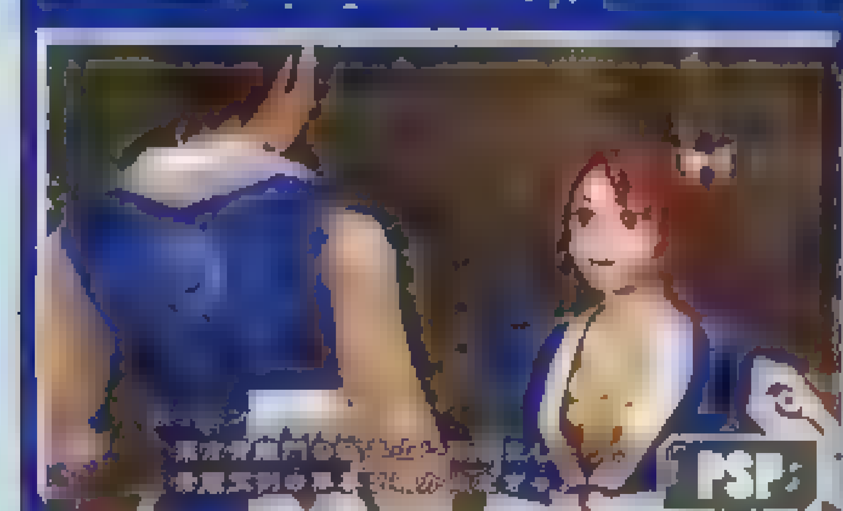
做为“《GOC》系列”的第五作，该作还是重点继承了前作颇受好评的战斗系统。因为游戏的剧情安排，本作变成了一款S・RPG，人物的能力提升以及转职内容均进行了较大幅度的改变。虽然这一改变不大讨好玩家，但配合游戏本身不俗的游戏性和一如既往的优秀剧情，这款游戏还是值得去试一试的。

星夜

游戏的舞台脱离了原有的永无大陆，让人觉得这款游戏终于有了一些变化，不熟悉系列前几作的玩家也能理解本作的世界观。游戏的难度仍然不是太高，大家可以很快上手。在阵型方面本作可以自己原创阵型，这一点很有趣。游戏的内容很丰富，所以通关一次要作好长时间作战的准备。

■DVD-ROM■Idea Factory■新天魔界 Generation of Chaos V■S・RPG■2005年7月21日■1人■无对应周边■331KB

天地之门



画面 音效 系统 总分 22

自创招式自由度 ★★★★★★★★★★

邪魔天使

PSP上难得一见的原创游戏，具有古代中国风味的游戏风格定会受国内玩家的喜爱。游戏最吸引人的地方就是自创招式，玩家可以将每一式按自己的喜好组合成一套华丽的连续技。游戏的打击感不错，强力的招式也很华丽，剑谱收集也很有趣。另外，游戏全程语音，这在掌机上是非常少见的。

猫太

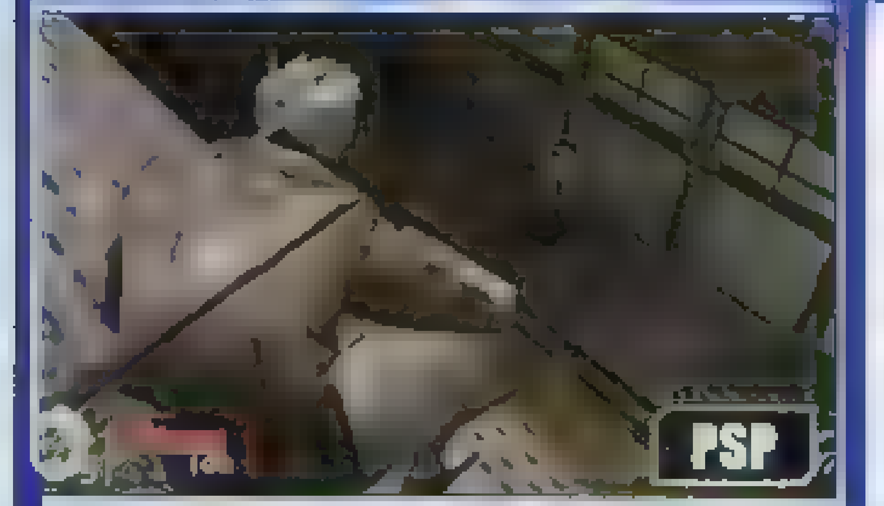
对于一款PSP上的原创作品来说，本作的整体素质显得相当高。这不仅表现在游戏的精美背景和细致的人物轮廓，还有全程的语音以及极具中国特色的背景音乐。当然，这也带来了读盘过慢的问题。剑谱的自由编成让游戏的战斗变得十分有趣，但缺乏躲避以及其他辅助动作不免会难倒了初心者。

胜负师

洋溢着浓厚东方气息的剑术动作RPG，使中国玩家比较有亲切感。精美细致的画面和悠扬的音乐将游戏的世界观完全呈现于玩家面前，剧情方面也比较出色。游戏的最大特色就是华丽而极富特色的战斗系统，玩家可自行组合招式，而招式的数量超过了150种，充满了浓厚的收集乐趣

■UMD■SCEJ/Climax■天地の门■A・RPG■2005年7月21日■1人■无对应周边

天诛 忍大全



画面 音效 系统 总分 21

对FANS魅力度 ★★★★★★★★★☆

阿修罗

由于硬件平台的变化，游戏时的手感发生了一些变化，对于需要精密操作的这个系列来说，玩家（尤其是老玩家）需要经过一段时间的适应期才行。前作《红》中表现出色的忍杀乱舞系统没有得到继承，这一点让人觉得很遗憾。不过系列传统的自创关卡的“虎之卷”复活则让人大呼过瘾！

泰坦

本作中可使用的角色相当丰富，故事方面的容量也比较大，让人觉得游戏很充实。而作为一款纯正的忍者游戏，那种肃杀的气氛营造得也很出色。不过限于PSP的机能，游戏中的人物建模明显缺少多边形。而且系列一直以来的视角问题、画面昏暗、玩法单一等缺点也相对变得更加明显了。

多边形

“大全”无疑是对本作的最好概括，系列各作的角色齐聚一堂的豪华阵容对于FANS来说无疑具有极大的吸引力。虽然游戏的平台变为了PSP，在操作手感上略有变化，不过系列一直以来的玩法和整体感觉却得到了很好的保留，如果是老玩家的话大可放心。多边形虽少，但马赛克不多。

■UMD■FromSoftware■天诛 忍大全■STG■2005年7月28日■1～2人■无对应周边

战国CANNON



画面 音效 系统 总分 20

人设魅力 ★★★★★★★★★☆

纱迦

游戏类型是现在比较少见的2D横版STG，不过意外地适合PSP的屏幕。人设依然是司淳，他笔下的女性角色尤其诱人。游戏颇有一定难度，隐藏要素的出现要求较高，但可以随游戏时间的积累自动开启，因此新手也不用担心。游戏的缺点在于关数较少，读盘时间长，感觉打起来不能尽兴。

沙罗

司淳的人设依然靓丽，这些极具魅力的角色数量多达10人以上！在使用“炸弹”时还会出现带语音的特写画面，给人印象深刻。在战斗的同时本作也十分注重剧情，每关之间的对话等内容也能为喜欢故事的玩家带来乐趣。值得称道的是自动射击等便携按键的出现，真是一款十分适合掌机的游戏。

SOUL

本作仍是司淳的人设和彩京的射击手感的完美结合。基本玩法和彩京《战国》二代一样，是一款能够唤起传统2D射击游戏爱好者怀旧情结的作品，但游戏时间短依然是这类游戏的硬伤。虽以怀旧情结为主卖点，但全新的“临界倍率系统”和CANNON攻击也增加了新鲜感，3D背景也让人眼前一亮。

■UMD■X-nauts/Psikyo■战国キャノン -SENGOKU ACE EPISODE III- ■STG■2005年7月28日■1人■无对应周边

格斗之王 NEOWAVE



画面 音效 系统 总分 20

格斗度 ★★★★★★★★☆☆

纱迦

去年街机版同名作品的移植之作。和街机版相比，画面没有任何进步，但追加了5名新角色。游戏的选项设置非常细致，从按键设置到防御力变更应有尽有。对战时有三种模式可供选择，使得角色性能差异有着微妙的波动。总体来说虽然没有什么新意，但依然不失为一款表现稳定的格斗游戏。

胜负师

本作在移植度和游戏性这两方面的表现都相当不错，这主要体现在更加华丽眩目的PS2版场地背景上，以及追加角色的丰富隐藏要素和指令录制的体贴系统。不过，在个别场地的战斗会因为场地背景使PS2的机能超负荷而导致游戏速度拖慢。从整体看来，本次的移植版足以体现出厂商的诚意。

沙罗

虽是《KOF》的系列最新作，不过已是去年的老作品，虽然本作是在新的机板上推出，但画面素质的提升并不明显，与“《GGXX》系列”更是无法比拟。虽然增加了可选择3种性能略有差别的战斗系统，但同样属于“换汤不换药”。移植时仅加入了画廊模式等一些缺乏互动性的内容，令人失望。

■DVD-ROM■SNK Playmore■KOF NEO WAVE■FTG■2005年7月21日■1～2人■无对应周边■160KB

读者评论白金眼

“白金眼”又和大家见面了！这次为大家带来的是levelup论坛的网友们对前一段时间发售的3款游戏的评论。

这个暑假中的大作游戏数不胜数，相信大家一定有很多想要说的话。那么，请把你们自己想对某个游戏说的话告诉我们。大家可以通过Email、平信以及回复阿修罗定期在levelup论坛发的专门帖来表达想法。只有依靠大家的支持，这个栏目才能发展下去。

之后几期“白金眼”的主要议题有：《第3次超级机器人大战α》、《战国BASARA》、《零 刺青之声》、《捉猴啦3》和《影之心 新世界》。

读者对游戏评论中 ●表示正面观点，◆表示负面观点。

[PS2] [illegible]大战	[illegible]
发售日期	2005年[illegible]月[illegible]日
厂商名称	[illegible]
游戏类型	[illegible]
黄金眼评分	[illegible] 黄金殿堂



●动画增加了很多。（极爱麻衣大人）●空中战很有气势。（真无双の乱舞）●全新的人物，全新的战斗系统，带来全新的感动。（Celestin）●剧情与人物的刻画无敌。●照相系统很有意思。（alucardhzt）。●这次在战斗系统上的改进也增加了战术上的乐趣。（水晶心）●在LIPS上的创新以及自由模式的改变，让本作较以往在游戏性上有所提高。（水凌月）

◆游戏的人设也太……（kingxkof）
◆剧情稍稍差了点。（alucardhzt）

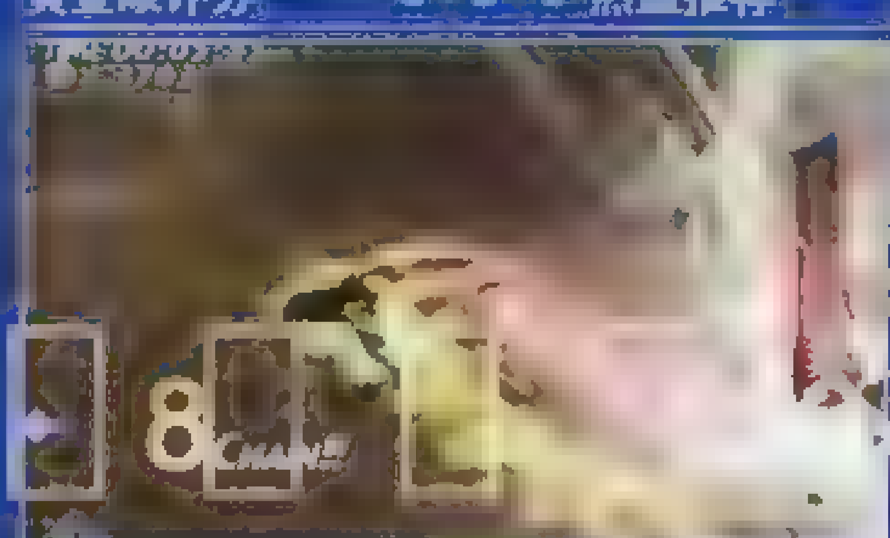
[PS2] 源氏	
发售日期	2005年6月30日
厂商名称	SCE
游戏类型	ACT
黄金眼评分	[illegible] 热血推荐



●对于一闪的处理方式和《鬼舞者》完全相反。（tjj2222）●同时有华丽的CG、爽快的操作感和不错的剧情。（jing）●一闪的动作很帅气。（里德）●用义经和弁庆手感完全不同，十分厚道。（Luckの仙人掌）●原来反应迟钝的人也可以一闪。（Berling680）

◆景色不错，不过缺乏压迫感。（☆越前龙马☆）◆在你刚找到感觉的时候游戏就结束了。（烦西烦那）◆人物没有想象中的漂亮。（数猴子的星星）◆华而不实（真无双の乱舞）◆流程太短，隐藏要素不够丰富。（bahamut_J）

[PS2] 魔野仙踪 OZ	
发售日期	2005年6月30日
厂商名称	Konami
游戏类型	ACT
黄金眼评分	[illegible] 热血推荐



●三人的连携攻击很爽快。（SasA啊）●绚丽的战斗，激情的旋律，精彩的剧情，独特的玩法。（真无双の乱舞）●3个主角的设计很出色。（人间凶器OZ）●画面音效都很刺激。（人人任天堂）●隐藏要素不少，音乐很有《恶魔城》的风格。（Hector）

◆战场略显混乱，频繁重复的场景也难免感到单调，打击感也有待改进。（真无双の乱舞）◆游戏的流程很短。（Hector）◆剧情有点老套，视角也存在一定问题，整体画面偏暗。（YOKIYA）◆对BOSS时必须用必杀才能打赢，比较郁闷。（☆DevilMayCry

热血推荐

黄金眼评分 25

翡翠帝国

文 阿迪

◆游戏时间：30个小时

诸位看官，这便是一出如假包换的洋人武侠小说啊。

Xbox ■ DVD-ROM ■ BioWare ■ A·RPG ■ 2005年4月22日 ■ 硬盘记忆 ■ 1人 ■ 无对应周边 ■ 繁体中文版

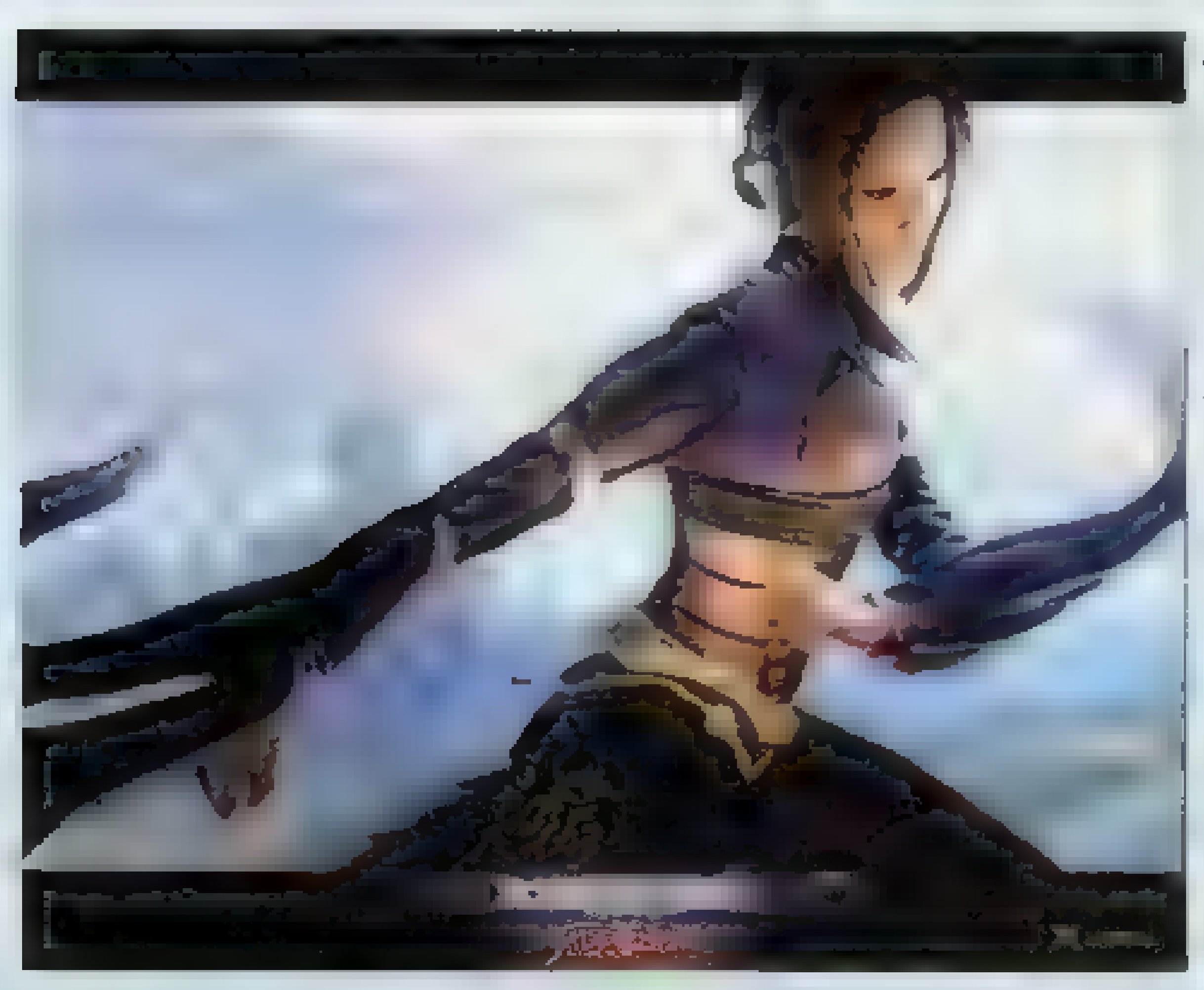


似是故人天边来

对于大多数TV Gamer来说，BioWare这个名字非常地陌生，仿佛就像是一个来自云之彼端的故事。如果我说，BioWare在欧美玩家心目中的评价堪比广大中国玩家之于Square Enix；如果我说，《博德之门》、《无冬之夜》、《星战》等等这些如雷贯耳的名字均出自BioWare；如果我说，BioWare就是欧美第一大RPG品牌呢？在PS2权倾天下的今天，许许多多的玩家所接触的只是如洪潮泛滥的日版游戏软件。如果你对《最终幻想》感到厌倦，如果你对《勇者斗恶龙》不再着迷，如果你渴望着再去接触另一个RPG的世界，那么你可以选择BioWare这个名字。自从开发“《辐射》系列”的黑岛工作室陨落后，BioWare在美式RPG领域的地位坚如磐石。或许只有以“《上古卷轴》系列”而闻名的Bethesda Softworks和以前黑岛工作室开发人员为班底的黑曜石（Obsidian Entertainment）才有资格与其一较高下。超高的自由度、易上手的系统、适当的动作要素，如果将这些美式RPG的特点与极富中国特色的武侠小说相结合又会迸发出怎么样的火花呢？BioWare于Xbox上推出的《翡翠帝国》，或许能够带给我们答案。这是一种似是故人来的复杂感觉……

冲冠一怒为红颜

与爱人仗剑江湖，恩恩爱爱宛如神仙伴侣，这曾是多少弱冠少年昔日的梦想。青少年是我国电子游戏的主要消费人群，而武侠小说则是该消费市场中的一个重要的人文缩影。所以每当有新的武侠游戏推出时，其中的女性角色都少不了被人评头论足一番。《翡翠帝国》的人设，特别是女性角色的人设显然还是典型的洋人眼中的东方女性面孔。洋东施在游戏中随处可见，即使连主角级的吴氏莲华圣女、雷电真纪、林学士等等也不能幸免于难。在作为第九艺术的游戏与诸如电影、时装这样的其他艺术领域联系愈加紧密的今天，之前的《卧虎藏龙》、《英雄》等东方味浓厚的武侠大片对于西方人的审美观依然触动不大，吾辈任重而道远啊。谁不想看到帅哥配美女呢？此等金玉良缘、天作之合之所以如此深入民心，除了一般的审美观念主导外，在RPG游戏领域中还有着一种特殊的“角色代演”心理。现代信息传播学的“接受理论”认为，在信息爆炸时代，受众（信息的接受者）对信息的态度成为影响信息传播效果的关键因素。其核心就是研究受众对信息的选择和接受的规律，提出了重视受众的需要，建立平等的传受态度。《翡翠帝国》的人物设计是失败的，但是话又说回来，为什么它会如此忽视中国大陆玩家的武侠审美情结呢？归根到底还是那一句，目前我们根本没有一个有秩序的游戏消费市场，主流的消费人群不在中国大陆。而在市场经济的今天，无论是西施也好、东施也罢，她永远只会对她所服务的人群而微笑。



白璧微瑕不掩瑜

各种各样的武功派系、招式的单独强化、华丽的谐波连击、种类招式间的相生相克，《翡翠帝国》的战斗系统的设定其实是相当不错的。游戏中战斗的动作要素十足，玩起来很有投入感。与日式A·RPG的“《塞尔达》系列”、“《圣剑》系列”相比，《翡翠帝国》也不遑多让。通过升级时所获得的育成点数，玩家可以使主角朝着自己喜欢的战斗风格去育成。至于最后练成的是九阳真经还是九阴真经，就全凭玩家的一念处之了。与过往的美式RPG不同的是，《翡翠帝国》尝试去弱化武器装备，以往那种只要拿到一把神兵利器就能够助玩家打遍天下无敌手的情况，在这里根本行不通。许多时候，你只有凭借人类最原始的武器拳头去应战。这样做的好处，一是节省了玩家调整道具装备的枯燥时间；二是更为突出了游戏中战斗环节的即时与操作的特点使得整个游戏的节奏更为连贯，气氛的调节上也变得紧凑。善恶值、阵营概念等一直都是RPG游戏的角色养成方向的一个重要因素。虽然《翡翠帝国》设计了水平式多层面的剧情结构，但是正邪间的分野显得过于模糊，几位主角未能展现各自的特色，最终走上育成的道路后往往让人有着千篇一律的感觉。正亦邪时邪亦正，心正则正、心邪则邪。魔非魔、道非道，善恶在人心。各种支线剧情中的对话选项显得过于频繁，且最终对于主线剧情的影响甚微，玩家在这上面只有一些金钱、经验值和道具上的得失。这让人觉得对话系统做得不免有些吃力不讨好，显得过于鸡肋了。当与同伴作战的时候，如果只顾自逞匹夫之勇，各自为战的话，那么追随者很快就会阵亡。剩下玩家一人就会陷入双拳难敌四手的窘困境况。这其实正是在强调现实中人与人之间的合作精神，所谓“人多力量大”、“一个好汉三个帮”就是如此。

御剑乘风天地间

谈到武侠游戏，“仙剑情结”是一个无法回避的话题。挥洒自如、收放有致的2D动画风格的场景设计，传统经典、老少咸宜的俊男美女人物组合，曲折动人、迭荡起伏的剧情脚本，这些都是当年《仙剑》成功的众多因素之一。但是游戏再好，如果没有灵魂也是无法起到震撼我们心灵的效果的。《仙剑》除了具备了上述的诸多因素之外，最重要的还是它有着自己的魂——不离不弃的真情、舍身取义的气节、不屈不挠的拼搏，这些无一不是对人世间真善美的赞颂。那么，《翡翠帝国》的魂又是什么呢？是灭族之仇？是拯救世界？还是除魔卫道？整个游戏所传达给玩家的信息实在是太模糊了！其实，武侠小说也有着许许多多游戏世界中可以取材借鉴的地方。但是如今市面上繁如星海的武侠网游、昙花一现的“《翡翠帝国》们”却仅仅只是领略到了其中的皮毛。



©The BioWare Corp. logo, BioWare, the BioWare Corp. hands logo, and The BioWare Infinity Engine, are all trademarks of BioWare Corp.



终于来了！《WE9》最速全接触！

文 Gouki &阿迪

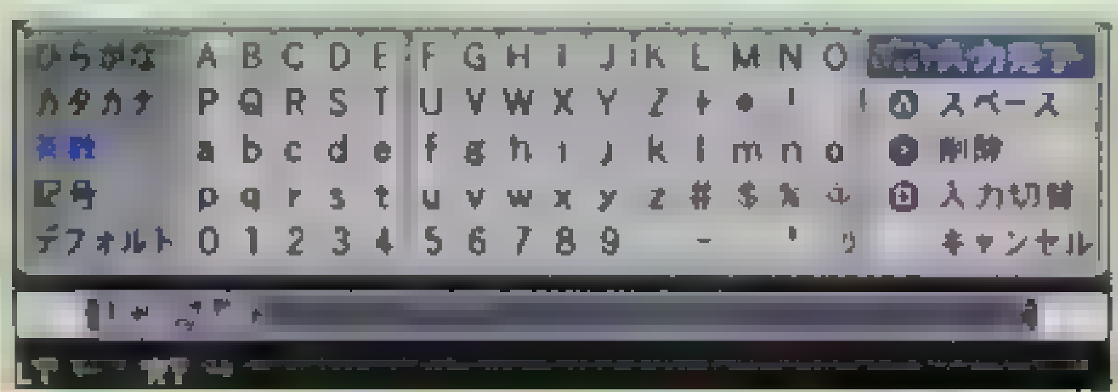
世界足球 胜利十一人9	Konami	SPG
PS2 World Soccer Winning Eleven 9	2005年8月4日	日版
对应多重对战连接器、PS2网络套件	推荐玩家年龄	全年龄

Winning Eleven 9

在这个夏天里，WE与世界足球同在！我们与世界足球同在！令万千FANS着迷的超级足球游戏“《WE》系列”最新作——《WE9》终于来到了我们的身边，相信各位球迷玩家的心情都非常激动。我们UCG WE小组在第一时间拿到游戏后，发现《WE9》中有许多崭新的进化，涵盖了系统、数据、操作等方面。接下来，就请大家与我们一起分享由Gouki和阿迪带来的《WE9》最速全接触吧！

个性化存档

为系统档改名字，为你的《WE》打上只属于你的印记。此外，该新措施与“对战记录(Memory Match)”会产生联系。

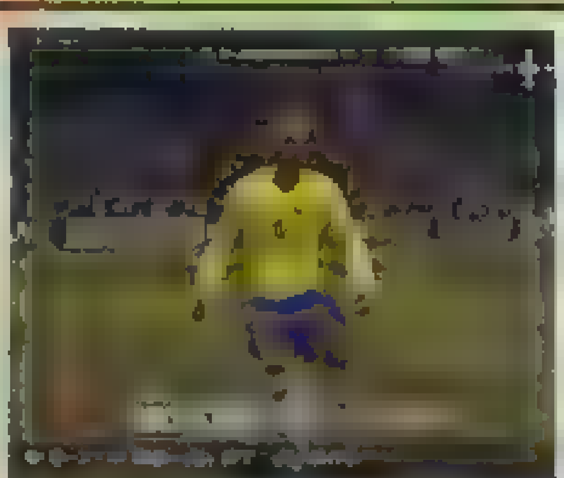


World Cup 2006

玩家在该模式中只能控制日本队，历程是由2005年的麒麟杯开始到获得2006年德国世界杯为止。



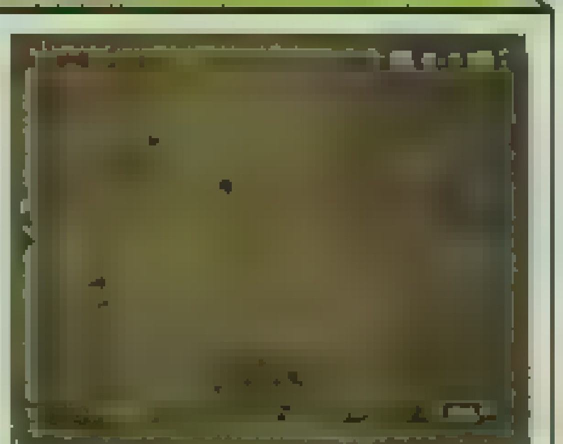
球衣飘飘



在看球的时候，总会看到一些球员不把球衣扎在球裤里，跑起来非常有型！不过大家注意在现实中这样可是有可能会被裁判警告的噢。

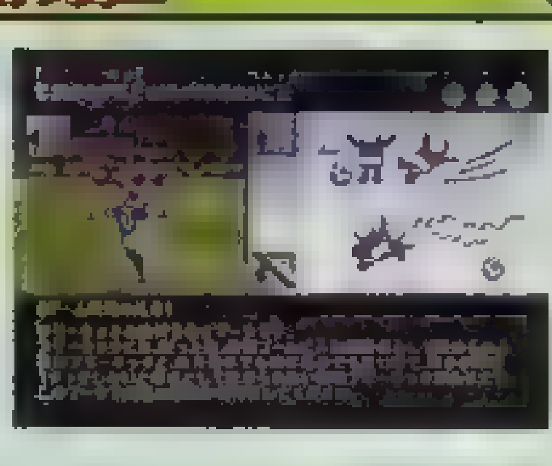
足球全天候

相信大家都曾看过欧洲冠军联赛时在俄超俱乐部主场那冰天雪地的场地吧？这次在《WE9》中也增加了下雪这种天气。



新手速成班

在练习模式中提供了一个图文并茂的“Beginners Trainning”，内容涵盖《WE》中的方方面面和一些现实足球里的关键知识。



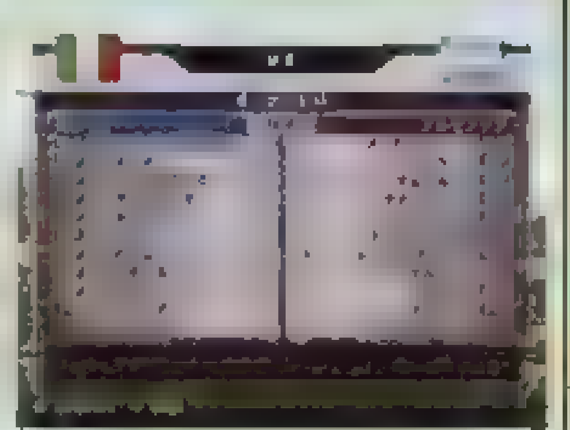
友情对战录

对战模式中新增了一个“对战记录(Memory Match)”，与朋友对战时不妨叫他也插上自己的记忆卡，系统将会自动记录你们之间的战绩。



最有价值球员

“《WE》系列”的发展趋势之一就是细节，本作依然秉承了这一传统。在每场比赛后也会参照现实比赛那样评选出本场的最有价值球员。



▲星号表示的就是当场最佳球员。

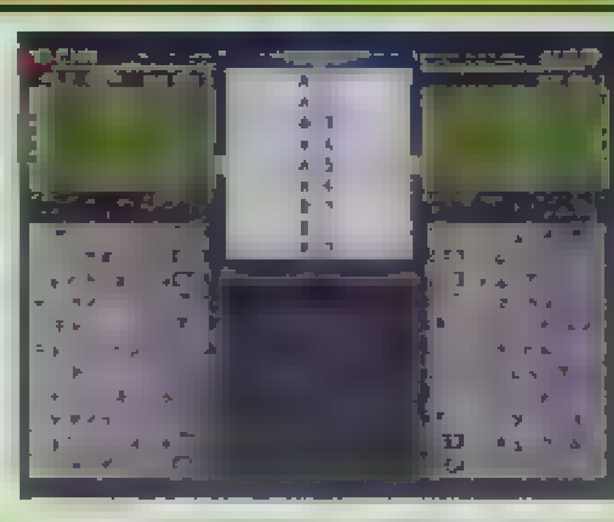
入场仪式



在本作中增加了“只显示重要比赛前的出场式”这一方便选项，另外在出场式中也会有全新制作的镜头，非常值得一看。

海量阵形更新

在选择阵形的时候，除了“442”、“352”这样的基本阵形外，《WE9》还为大家准备了更多更加细致的阵形调整。



Love Football

在WE-SHOP中购买了3000WEN的“ボルタイプ”后，就可以选择使用adidas的“F50 X ite”和“Finale”系列的各种颜色的新足球。踢最新款式的足球，F50 X ite看起来很漂亮。

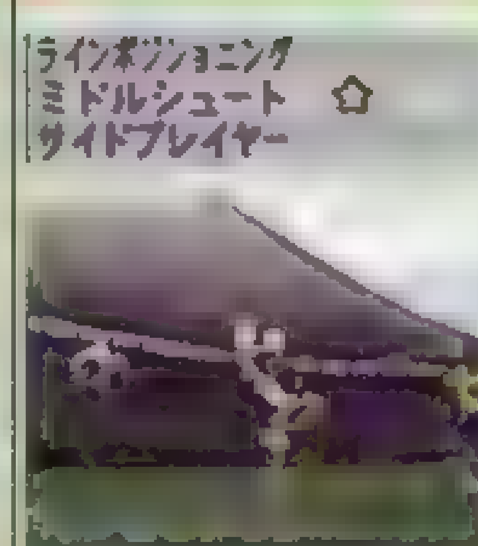


边路之王

新增加了“助攻型边卫(Wingback)”这一位置属性。我们特意选用巴西队的3528阵形，不设置任何战术和意识，让卡福和卡洛斯担任WB和SMF各打一场。从两者的活动区域图比较得出，WB倾向于向中路内切活动，而SMF则是传统的边路一线天。影子前锋(Second Top)的活动区域介乎于OMF和CF之间，在此由于篇幅所限留待下期介绍。



雷霆重炮



除了位置属性外，新增特技“远射(ミドルシュート)”也是大家关注的焦点。根据实际使用的手感来看，拥有该特技的球员在施展远射时的力度与精度都要比普通球员高出不少。

体育精神“费厄泼赖”

如果有球员带伤比赛，就会出现“Inplay Injury”的提示。这时如果制造死球让对方出场治伤的话，AI是会把球权再还给玩家的。

设计球衣？你可以！

在大师联赛中选择原创球队的话，将会进行球衣编辑。本作将上衣细化成整体颜色、领口、袖子、上身、纹理这几部分，多给点耐心就能编辑出自己满意的球衣啦。



选择球衣



绝不“撞衫”这次大家在选择球衣时终于可以自由组合了！你甚至可以用主场的球衣去配客场的球裤和袜子。

www.pumbook.cn

扑朔迷离的伤病

虽然现代医学昌明发达，但是运动创伤的种类和隐患总是令人防不胜防。所以，本作新增加了一个“受伤种类不明”的状态。



意识槽



攻守意识槽从横向宽5格改为纵向窄5格。

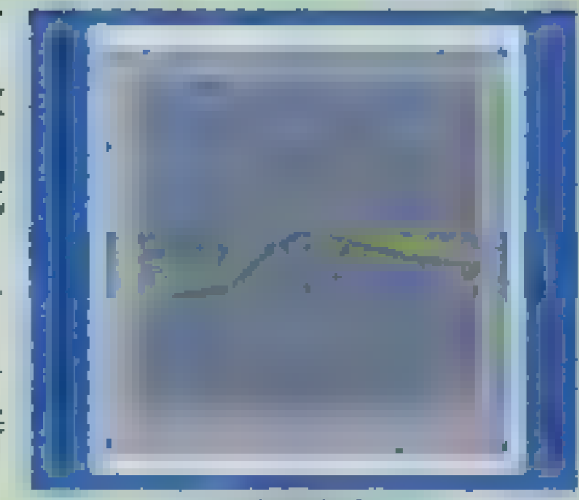
神秘的新球场

在WE SHOP中购买“新スタジアム”就可以获得在1946年建造，能够容纳19000人的ブラウトラウム·シュタディオン。目前该球场的资料仍然有待查明。



昙花一现还是大器晚成

《WE9》中新增加了数个成长种类，本期将为大家重点展示晚期完成型，另外还有早期型、早期·持续型、普通型、普通·持续型、晚期·持续型等等。



▲晚期完成型。

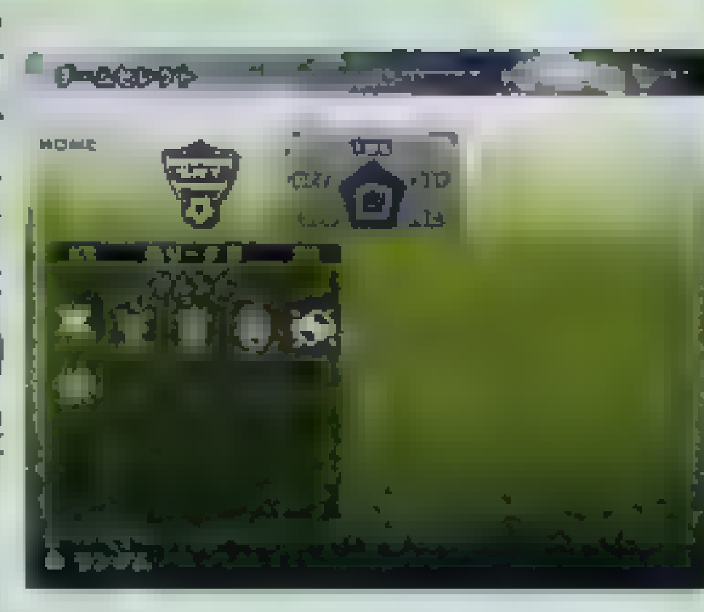
新越位规则

在今年世青赛中，国际足联试用了新的越位规则。规则是：进攻队员虽然处于越位位置，但只要队员没有触球，就不算越位。虽然规则看似很简单，但是这条规则却可以衍生出多种情况……



新鲜出炉的国家队与俱乐部

追加新国家队，象牙海岸替埃及，委内瑞拉替牙买加。俱乐部方面新增加的球队有巴西圣保罗、巴西桑托斯、土耳其费内巴切、乌克兰顿涅茨克矿工，去除的俱乐部是塞尔维亚和黑山共和国的贝尔格莱德游击、俄罗斯莫斯科斯巴达、希腊雅典AEK、巴西克鲁塞罗。





▲委内瑞拉国旗。



▲象牙海岸国旗。

新动作“后撤步拉球”！

每次的《WE》新作都会增加一些漂亮而且实用的技术动作，这一次当然也不例外。在本作中，新增动作“后撤步拉球”让你在与对方防守球员一对一时有了更多的选择！“后撤步拉球”的使用方法非常简单：**当使用R2键踩停球之后，按住R2键和球员面对方向的反方向键可以向后拉球了**。并且这个动作是可以连续使用的。当然，使用方法简单并不代表着很快能够将这个动作投入实战！在使用这个动作之前，仔细回忆一下现实的比赛中球员会在什么情况下才会使出这样的技术动作吧！



▲路乔面对紧逼上来的对手打算过了他。 ▲使出“后撤步拉球”将球向后拉。 ▲对手伸腿去抢，但却因为距离不够，碰不到皮球。 ▲路乔将球向外侧一拨，甩开对手，完成一次漂亮的过人！

新动作“脚内侧射门”！

当前锋单刀赴会面对门将的时候，先将身体的重心向左侧移动，吸引门将的注意力，再使用右脚内侧踢出漂亮的弧线球入网……这样的场面在现实的足球比赛当中我们已经见得多了。本作就特地为这样的“脚内侧搓球”动作设计了专门的操作方式，让我们能够更好地理解什么叫做“四两拨千斤”。“脚内侧射门”的具体操作方式**是当按下□键出现力度槽的之后，再按下R2键**，无论你的力度有多大，或者是球员的站位如何，球员都会用脚内侧将球射出。脚内侧射出的球速度并不快，但角度够刁，以准确度取胜。和前面我们介绍的“后撤步拉球”一样，在正确的时机和正确的地点合理地使用才能够让这一新动作发挥最大的威力，否则，就会陷入邯郸学步的怪圈。



▲脚内侧射门的动作和普通的正脚背射门区别很大，一眼就能够看出来。

需要注意的是，在系列以前的作品中，按下□键再按R2键的作用是取消射门，而在本作中取消射门或传球的方法是同时按下R1+R2。

侧移动作更容易使出

在前作中，只有使用R2键+方向键才有可能让球员使出侧移拨球的动作，**而在本作中这一操作变成只需要用方向键就可以完成了**！玩家在初上手时可能会很不适应，不过适应之后就能够体会到这个改变所带来的好处了。



▲只用方向键就可以完成侧移。

新动作“门将大力手抛球”

在前作中当门将得球后按×键，门将只会采用“打保龄球”的动作将球抛出，轨道不仅低，距离也不远。而在本作中，视当时的情况而定，门将有可能会采用“大力手抛球”的方式将球用力甩出，最远可以扔到中场附近，这对打反击的球队来说实在是一个非常有帮助的新动作！



▲高轨道的大力手抛球，这样反击时就可以将门将作为攻击起点了！ ▲低轨道的手抛球，不仅低，而且还有被对手截到的危险。

定位球

在本作中，踢定位球的方法也有了一些变化，具体请参看下面的表格：



R2+○	高轨道的传球
↑+○	低轨道的传球
↓+○	地滚球
←（→）+○	带弧线的传球
↑+□	增加射门力量
↓+□	减少射门力量
按□键出现力度槽之后按△	略强力的射门
按□键出现力度槽之后再按□	略弱一点的射门
←（→）+□	弧线球射门
射门过程中按L1	向左侧射
射门过程中按R1	向右侧射
长按R2键进入双人定位球模式（前作为按SELECT键）	
按住L1键	让次罚球手完成本次定位（与前作相同）
L1+×	次罚球手会将球踢给主罚球手（前作中为按下R3键）

更加合理的身体对抗

在前作中被肥罗、阿德、范尼等“霸王级”球员冲得七晕八素以至于心里有阴影的玩家注意了！在本作中，虽然球员间的身体接触更加频繁，但身体对抗的反应却变得更加真实、合理！从身后将对手强行挤开抢走皮球的现象在本作中大幅减少，而且裁判对这种现象的吹罚也是非常严格的，像前作那些“蛮不讲理”把人挤飞的现象在本作中会以犯规论处。为了平衡防守与进攻的难度，本作增加了许多在防守时的“小动作”，比如在对方侧后方伸出一腿抢先破坏，又或者在争顶头球时顶对手后背等等，动作幅度虽然不大，但却非常实用。



▲在本作中，当前锋起脚打门时常常会被补防的后卫伸腿像这样一捅，化险为夷。



▲在防守时猛按×键，球员会用身体作为肉盾，挡住对方的传球或射门，非常真实。

T&3DM SM

www.plumbook.com

天地之门	SCE/Climax	A·RPG
PSP 天地の门	2005年7月21日	日版
1人	448KB	4800日元
无对应周边	对应玩家年龄	12岁以上

天地の門

文 邪魔天使



一提到Climax很多玩家一定会想到以前它所出的《光明力量》《众神的遗产》和《皇帝的财宝》这些经典都给我们带来过无数美好的回忆。就在许多玩家在大呼PSP上缺乏原创作品时，Climax为我们献上了这款《天地之门》。其实就中国玩家而言对这款游戏应该更有亲切感，因为这款游戏的中国风味非常浓厚，不仅游戏故事背景是中国武侠武的故事，音乐也很有浓郁的中国色彩，如果喜欢这种风格，那大家就不要错过了。

操作简介

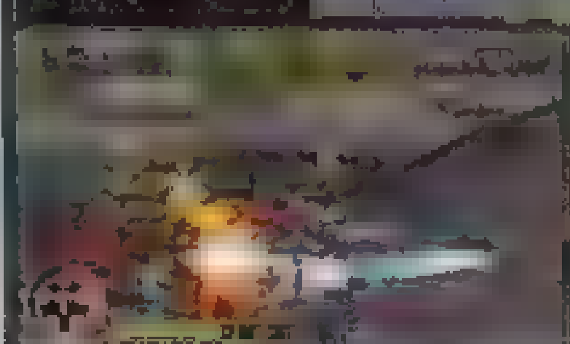
	游戏进行时	战斗中	菜单中
L	从装备好的道具中选择要使用道具		
R	从装备好的武艺录中选择要使用的武艺		
方向键/摇杆	移动		选择
○	对话/调查	使用飞剑术	决定
×	破坏物体	攻击/防御	取消
△	使用选择中的道具		
□	蓄气功术的槽（长按）	使用气功术	
[illegible]	[illegible]		

武艺录

武艺录的设定

游戏中对战斗影响最大的就是武艺录了。打开菜单就可以看到“武艺录”的选项，在这个菜单中可以进行对武艺录的编辑。在“武艺录”的菜单中可以看到“剑谱”和“武艺录”两个目录，可以通过按L或R键来切换。按△键可以装备武艺录。“剑谱”是记载有武艺的竹简，散落在世界各地，从敌人身上也会打出剑谱，而将剑谱组合起来就形成了武艺录。将手上的剑谱组合到“武艺录”这个菜单中，武艺录就完成了。游戏中得到的剑谱后面都有编号，但武艺录不一定要收集齐所有编号的剑谱才能完成。不过要注意的是第一段的剑谱如果没装备的话，是不能进行攻击的。而如果剑谱的编号是按顺序的话，出招就会是连续技，如果中间断掉后面的就形成不了连续技了。







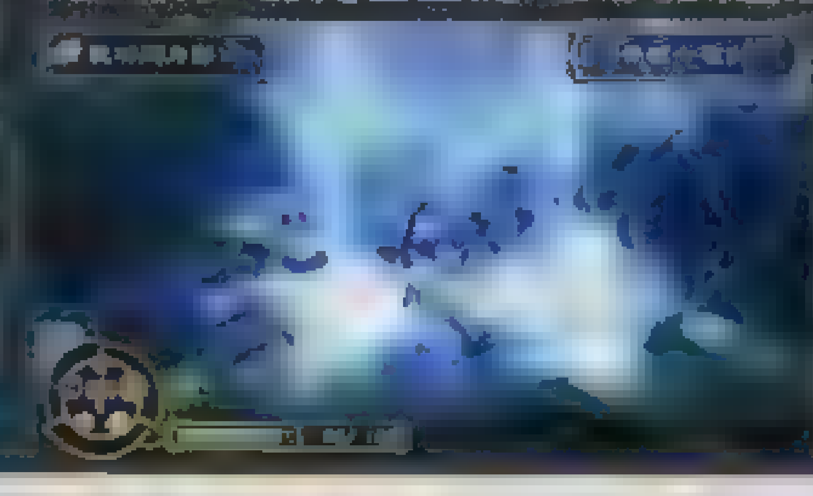
武艺录颜色的意义



编成武艺录我们可以看到剑谱的图标有多种颜色。这些颜色分别都有各自的意义。白色表示剑谱编入已完成，对应剑谱已经编入到武艺录；绿色表示可编入剑谱，对应的剑谱还有剩余，可以编入剑谱；红色表示其他的武艺录正在使用中，对应的剑谱已经编入到其他的武艺录中，现在没有剩余；黑色表示还未持有对应的剑谱。

武艺录的种类

就像武侠小说中那些什么武林秘籍一样，武艺录也分了很多门派。游戏中各个武门（也就是门派）都有各自的“武门武艺录”，除此之外还有不管门派，能够按自己的喜好自由组合剑谱的“自由录”。



武门武艺录

所谓武门武艺录就是各个武门所持有的连续技，一般是通过事件或从宝箱中获取。武门武艺录中编入的武艺录要按照武门的特定剑谱的顺序编成，武门武艺录的剑谱顺序安排都是已经定好了的，只要按照编号编入对应编号的剑谱就可以了。



自由录

所谓自由录就是根据玩家自己的喜好将自己喜欢的剑谱编成自己喜欢的武艺录，属于原创的连续技，而自由录只能通过事件得到。在选择自由录时按□键就可以登录目前的剑谱配置或读取已经登录了的剑谱配置，最多可以保存10种。自由录的最大魅力就在于当使用一定次数后可以升级，每升一级可以增加的剑谱就会多一格。







气功术



气功，这个存在于武侠小说中的神奇东西在《天地之门》中同样存在。游戏中的气功术根据武门的不同会有不同的属性，根据与敌人属性的相生相克，气功术的攻击力会有所增减。

要使用气功术必须装备吟鸣剑，在锻冶家那里买的剑是无法使用气功术的。一开始，主角真武只会本门青龙门的气功，要学其他门派的气功术就要当一定级别后去阅读各门派的秘传碑就能习得。使用气功术需要消耗气功槽，长按□键就能蓄气功槽。一旦使用气功术就能得到经验值进而让气功术升级，最大升到3级。

气的种类与相生相克

游戏中剑谱、气功术以及防御属性都存在着属性，分别是木、火、土、金、水，这与中国的五行一样同样存在着相生相克的关系。比如当敌人的防御属性被我方的剑谱属性克制的，伤害就会增加，反之则减少。相生则是提升了同属性气的力量，相生关系是木、火、土、金、水。当剑谱的顺序是按照相生的关系排列时，[illegible]要比平时高很多，这样就可以编成强力的武艺录。



©2005 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved
&3DM-SM
www.plumbook.cn

钢之炼金术师3 继承神明的少女 Square Enix A·RPG

PS2 发售日 2005年7月21日 日元 推荐玩家年龄 15岁以上

文 猫太



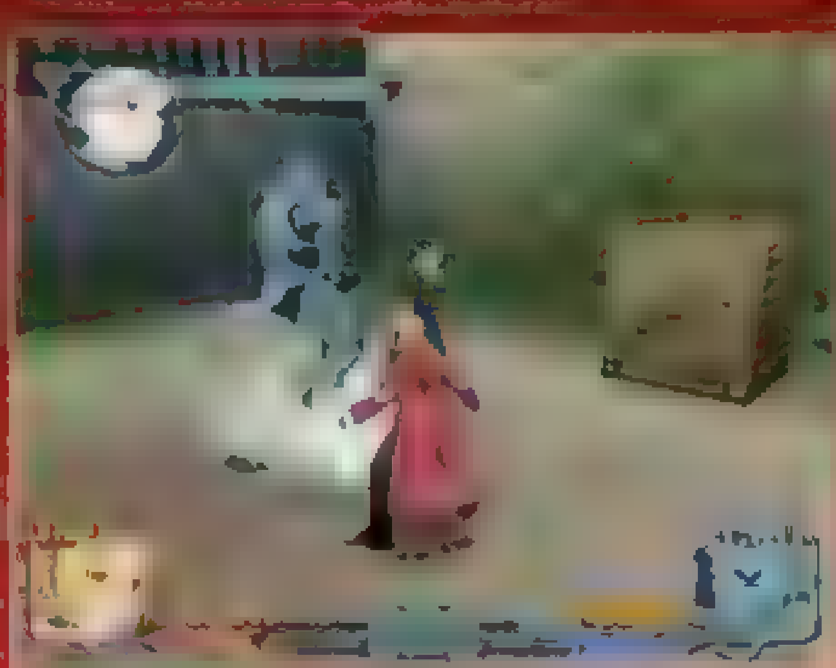
操作大解说

按键操作	
方向键上下	切换角色
方向键左	打开区域地图
方向键右	打开/关闭迷你地图
左摇杆	移动角色
右摇杆	移动视角
○键	发动炼金术(地面突刺)
×键	跳跃
□键	普通攻击
△键	强力攻击/拾取或卸下武器
□+×键	攻击倒地的敌人
○+△键	发动必杀技(AP槽爆满状态下)
L1键	视角复位/锁定
R1键	呼叫同伴
L2键	紧按时+相应按键选择炼成的物品(随剧情增加)
R2键	翻身回避(只限艾德使用)
R3键	拉近视角

毫无疑问，由Square Enix全力打造的《钢之炼金术师》得到了莫大的成功，在拥有一大群FANS的支持下，PS2上的"《钢之炼金术师》系列"当然也能吸引不少原作的FANS。作为系列第3作，本作的游戏性与系统的丰富度与初代相比有着飞跃的进化，仅从攻击敌人时的那一套流畅的连击就已经可以把本作列入到A·RPG的游戏作品目录中。为强调主人公艾德和弟弟艾鲁之间的友情，玩家在本作中还可以交替控制两名主人公，由于两者的能力不一，从而也让解谜和应战等方面得到更大幅度的加强。考虑到有不少玩家是第一次接触本系列，下面将会简单介绍一下本作的系统。

呼唤同伴

艾鲁在战斗中倒下的话，艾德只要上前再炼成一次便可将其复活，但艾德倒下就会Game Over。除了直接切换角色外，对同伴下达指令也是解谜的一个重要系统。(艾鲁对火焰、电击和枪械攻击有抗性)在普通情况下，按一下R1键就是让同伴跟随玩家，再按一下就是让同伴停止移动。有些谜题只能让一个角色去完成，这时建议让另一角色不要移动，避免他到处乱走。有些谜题则需要轮流切换角色踩下机关，这时命令同伴停止移动也是十分重要的指令。紧按R1键会让同伴无论在做什么事情都强制移动至身边的指令。如果玩家控制的是艾德，那么紧按R1键当艾鲁接近后会把艾德拖起让其跳到更高的地方。



锁定翻身与紧急回避

艾德的普通翻身动作能够有效回避敌人突如其来的攻击和远程魔法的威胁。这里所说的锁定翻身与普通的翻身动作不太一样。当玩家与敌人保持一定距离，然后紧按L1键就可以锁定最近的敌人，这时玩家进行左右的翻身时会发现动作已经变成了侧翻，而前后翻身也变成了更帅的动作。这样保证了在对付BOSS战时视角恶劣造成不能有效躲开攻击的问题。

紧急回避是当敌人攻击到玩家的一瞬间，玩家按下R2键的一个紧急躲避动作。成功发动后主人公会瞬移至敌人后方，这时再按一下普通攻击键就能给予敌人一次强力的攻击。这种招数对付防御力高的BOSS特别有效。另外，成功发动紧急回避会得到10点Exp的奖励。



关于炼成

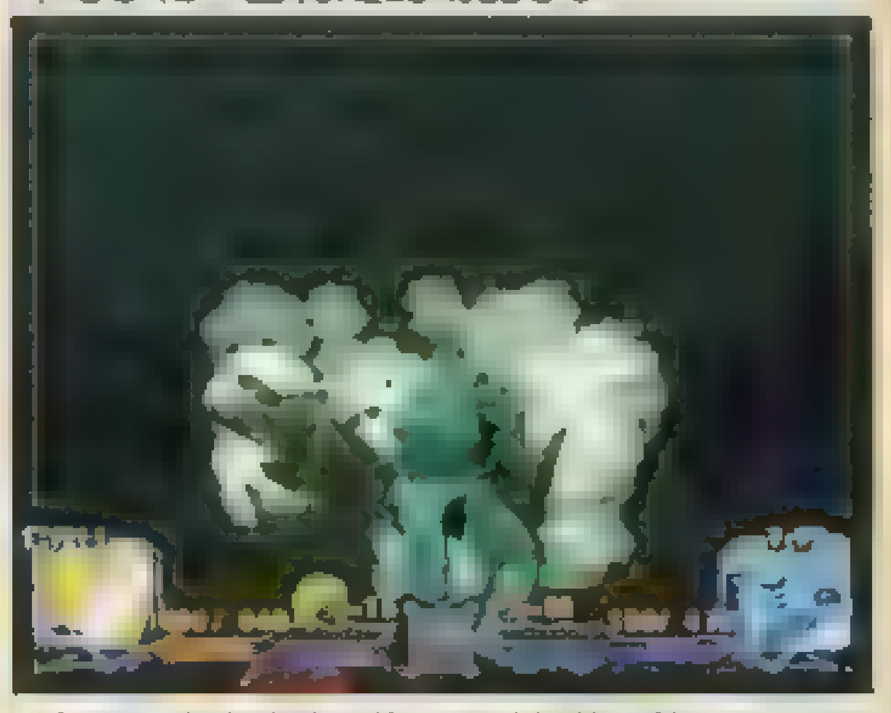
在每个战斗场景中几乎都会有一些能够提供玩家炼成的物品。只要接近它们，物品的周围就会出现一个光环，玩家只需走到光环范围内按下○键就可以把物品炼成相应的武器或辅助道具。在物品的上方一般都有两个小图案，红色的图案表示艾德可炼成的物品，蓝色的图案表示艾鲁可炼成的物品。炼成出来的武器需在接近后按下△键拾取，战车等乘坐物同样需要按△键乘坐(再按△键是脱出)。在光环内直接按R1可呼唤同伴去炼成，同样在炼成的武器旁按R1键也可让他直接使用。



容易忽略的细节

A 箱子中的宝藏

观看区域地图可以很清楚地查看宝箱的位置，其实除了这些显而易见的宝箱外，游戏中还隐藏着一些地图上看不到宝箱。这里要说的并非那些闪着光芒的道具，也不是与NPC对话时所得的道具，而是在大箱子中隐藏的宝箱。用普通的攻击和炼金术并不能破坏大箱子，只能使用炸弹、炮击和重型的武器。在游戏的前半部分，玩家只能靠炼成的炸弹和矿工锄头破坏这些箱子，到后期发生脱出监狱的事件后就会学会炼成锤子，这时就可以随意破坏箱子和一些特定的物品了。



▲如果玩家在该地区找不到破坏箱子的道具，可以尝试在附近的[illegible]。

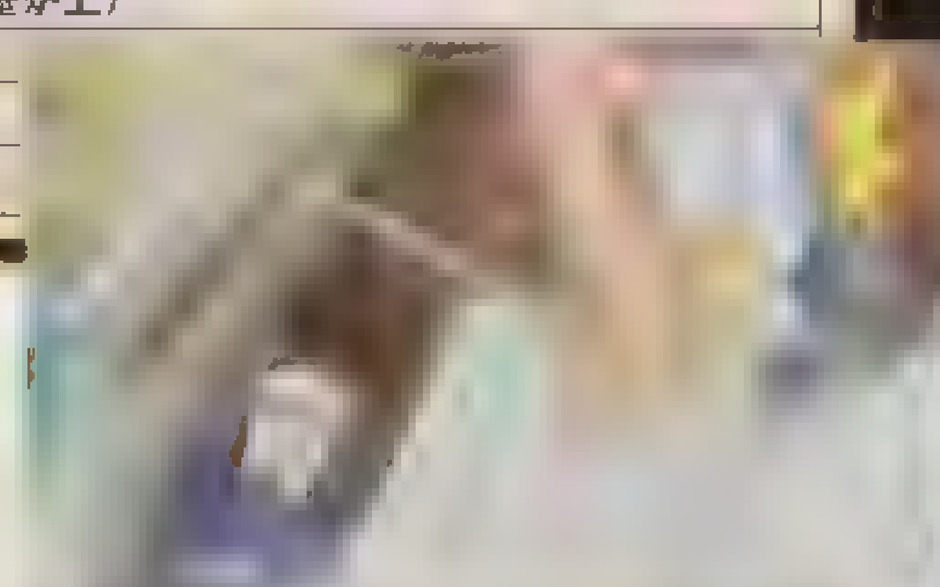
B 各地的小猫



收集小猫是前作以及GBA版的隐藏要素之一，这些小猫所在的位置十分隐蔽，而且只能在操作艾鲁时才能取得这些小猫。但装备这些小猫可以让艾鲁的所有能力同时上升，且在艾鲁不动时会发出可爱的猫叫。(好可爱！)把这些小猫都送给索菲(ソフィ)还可以得到究极的装饰品"キャットベル"。下面列出所有小猫的所在位置。

たま	ヴァルドラ・アパート救出小女孩的墙角
えるうっど	仓库街·4番仓库
とらきち	地下铁·プラットホーム(在上地铁前的地方)
ば に -	司令部的最上层
えすとらごん	古城·第四封の间(有一堆石头滚动的房间深处的墙壁内)
あさんどら	司令部·牢狱(被囚禁的监狱壁炉上)
まろん	市街·西9番地
すさのお	城内·通路A
くろーでぃあす	ヴェルザ神殿·脊髓の间C

C 礼物



在第二章后便可以在教堂中给索菲(ソフィ)赠送礼物，所谓礼物就是玩家身上的道具，无论送道具还是装备都可以。每种道具只能赠送一个，虽然这样会失去一个道具(某些装备会返还)，但每次赠送后都是增加道具收集率并让某位主人公的其中一项能力值增加一点。大部分的装备品在送给索菲后会发生事件并给予玩家另一个更实用的装备，所以建议玩家把所有的种类的道具装备都给她一次。另外有些布学图案的道具存在，给索菲后会发生事件，并可以看到一些珍贵的原画。这些原画可在标题画面的选项中看到。

©荒川弘/スクウェア・エニックス・毎日放送・アニプレックス・ボンズ・電通 2003
©2005 SQUARE ENIX All Rights Reserved
www.plumbook.cn

文 邪魔天使

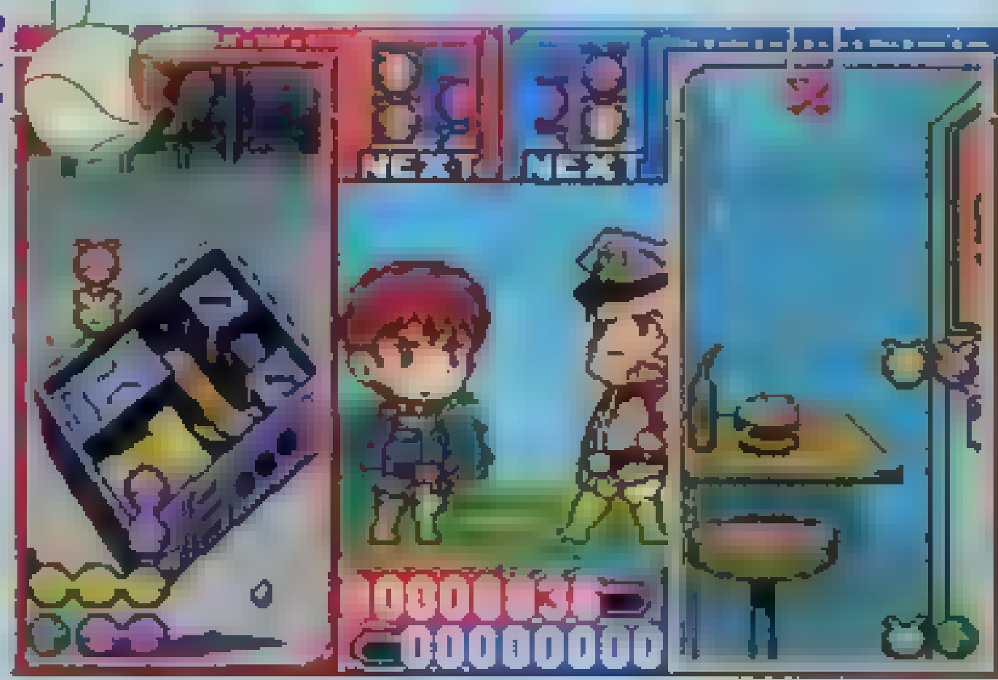
GBA Banda PUZ

ハロのぷよぷよ

噗哟噗哟＋高达，想必很多玩家都没有想到这个奇怪的组合吧。《噗哟噗哟》，一个日本人气PUZ游戏；《高达》，一个日本拥有最高人气的机器人动画，当它们在一起时不知道会碰出怎样的火花。本作中噗哟噗哟那可爱的小水滴变成了哈罗，而玩法并没有发生变化，不过声优的加入让玩家玩起来更有代入感，并且这些声音的排列可是可以自己编辑的哦。另外，游戏中高达的角色们都以超可爱的Q版形象出现，让人怜爱有加，这样的形象大家可能并不常见吧？OK，现在就让我们一起进入这噗哟噗哟和高达的世界吧。アムロ、行きま～す！

暴笑角色动作

虽然可爱的小哈罗取代了噗哟噗哟的位置，但大家也不要忽略我们的主角们啊。与《街霸方块》一样，对战双方的角色都会出现在屏幕中央，根据对手以及自己的情况，这些角色会做出N多可爱的动作，当连锁成功后更是会出现精神力哈罗。


▲根据对战状况角色们会做出相应的动作。



台词连锁

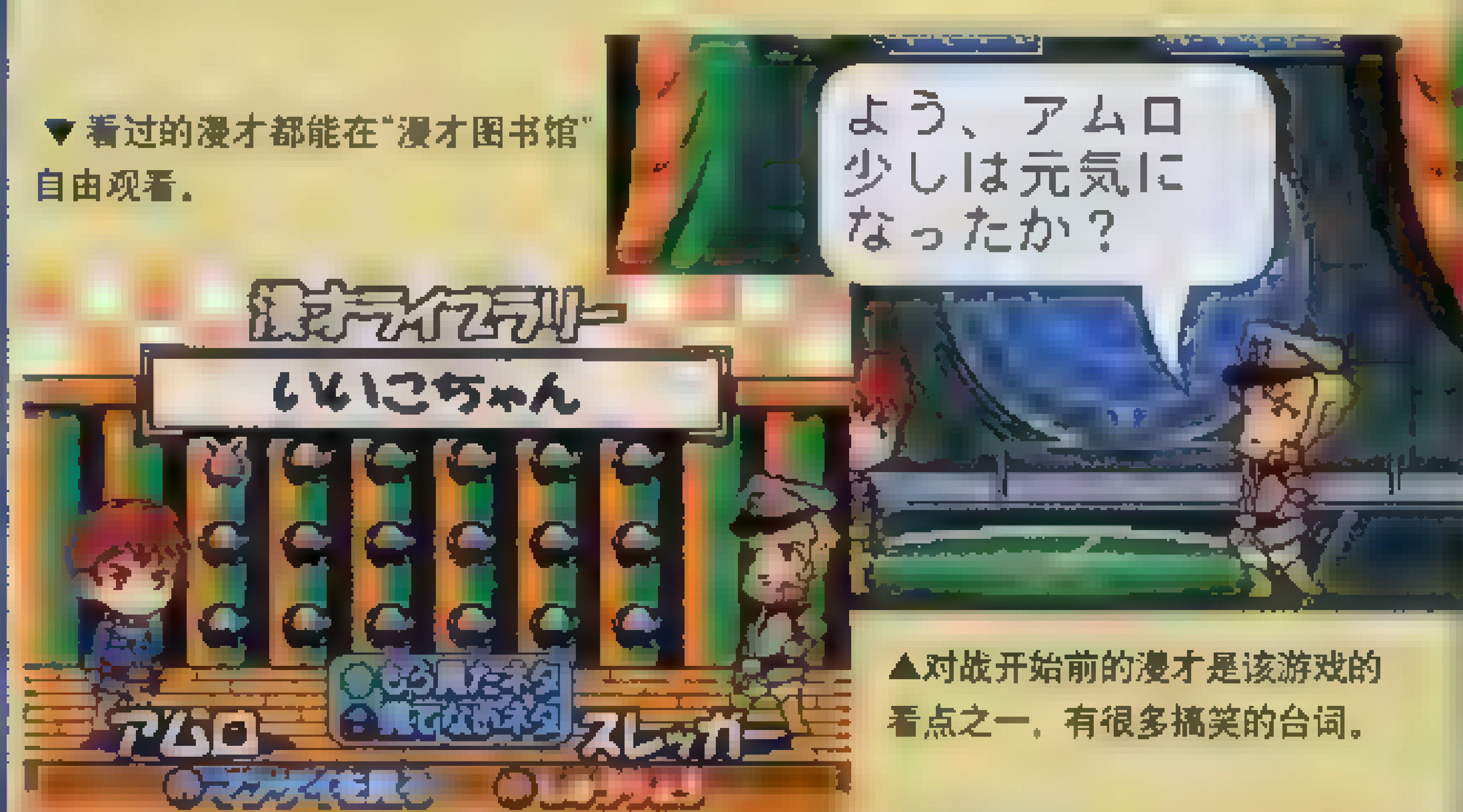

▲连锁成功时，根据当时的情况，每个角色就会说出自己专有的台词。

我们都知道，《噗哟噗哟》这个系列是以玩连锁出名，连锁得越多，陷害对手的障碍物也就越多，而该游戏中，连锁又有了一种新玩法，那就是台词连锁。

虽然本作是一款GBA的游戏，但语音却出奇地多。游戏中连锁时各个角色会说出《高达》中的许多经典台词，随着游戏的进行，这些台词也是会收集得越来越多的，比如阿姆罗的“见える！（我能看到！）”、朗巴·拉尔的“ザクとは…違うのだよ…ザクとは！（老虎的能力可是和扎古不一样的，不一样的！）”等，而游戏中收录的台词总数在250种以上。

漫才

所谓漫才其实就是日本的相声，在本游戏中两名角色对战之前事先就会表演一段漫才，这些漫才的台词都是非常恶搞暴笑的。看过的漫才会收录到游戏中的“漫才图书馆（漫才ライブラリー）”里，大家可以随时浏览。如果你是一个老资格的高达FAN，当看到这些台词时会获得更高的快感，其中恶搞原作的台词会让你笑破肚皮。另外，游戏中漫才的总数在100种以上，想收集完还要费一番功夫呢。



▼看过的漫才都能在“漫才图书馆”自由观看。

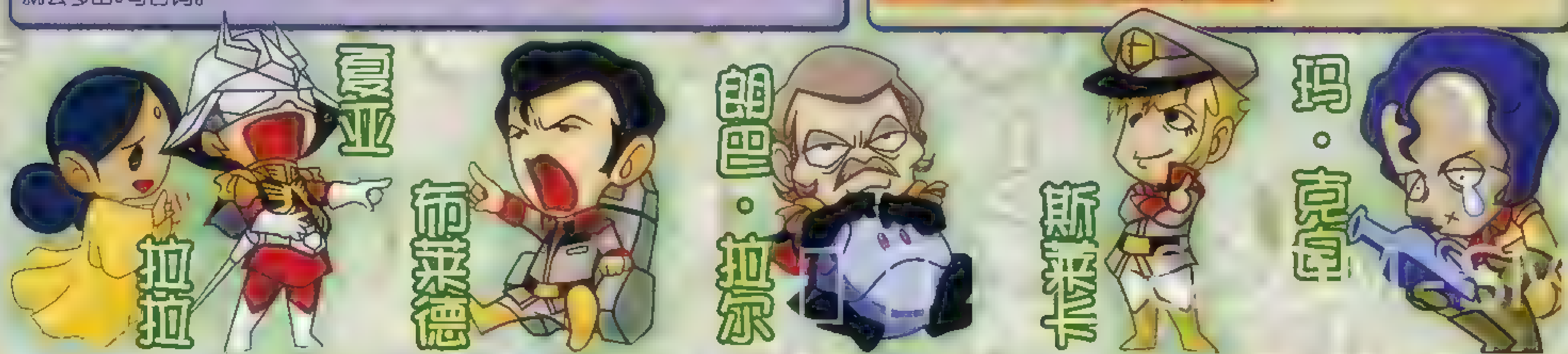
▲对战开始前的漫才是该游戏的看点之一，有很多搞笑的台词。

声音编辑

将游戏通关一次，游戏中连锁时角色所说的台词就会被记录下来，此时可以在编辑模式中进行自由编辑。由于《噗哟噗哟》的连锁非常多，所以台词编辑最多到7连锁，但这已经足够了。编辑时，玩家可以随意组合成自己喜欢的顺序。另外，不仅是默认的7句台词，通关一次单人模式就会多出5句台词。

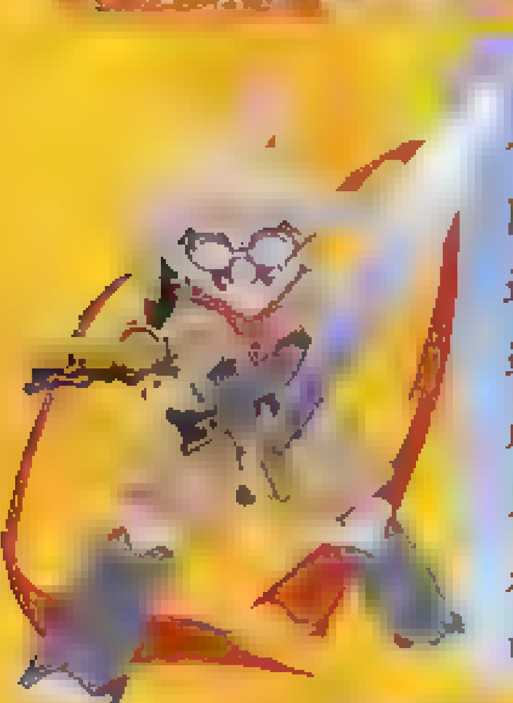


▲变更后的台词会在所有模式中体现出来，玩家可以体会不同的乐趣。



Konami　A·RPG

GBA



自《我们的太阳》发售以来，似乎暑期发售这个系列已经成了这几年的惯例，继《续 我们的太阳》之后，今年夏天《新·我们的太阳 撒巴塔的逆袭》（以下简称《新·我们的太阳》）如期而至。这款《新·我们的太阳》可以说是目前该系列集大成的一款作品，不管是音乐、剧情还是新增加的内容，都让人感到这游戏诚意十足。不过需要提醒的是，如果你真想到太阳下面去体会这款游戏的乐趣的话，那防暑工作一定要做好哦。

新ボクらの太陽

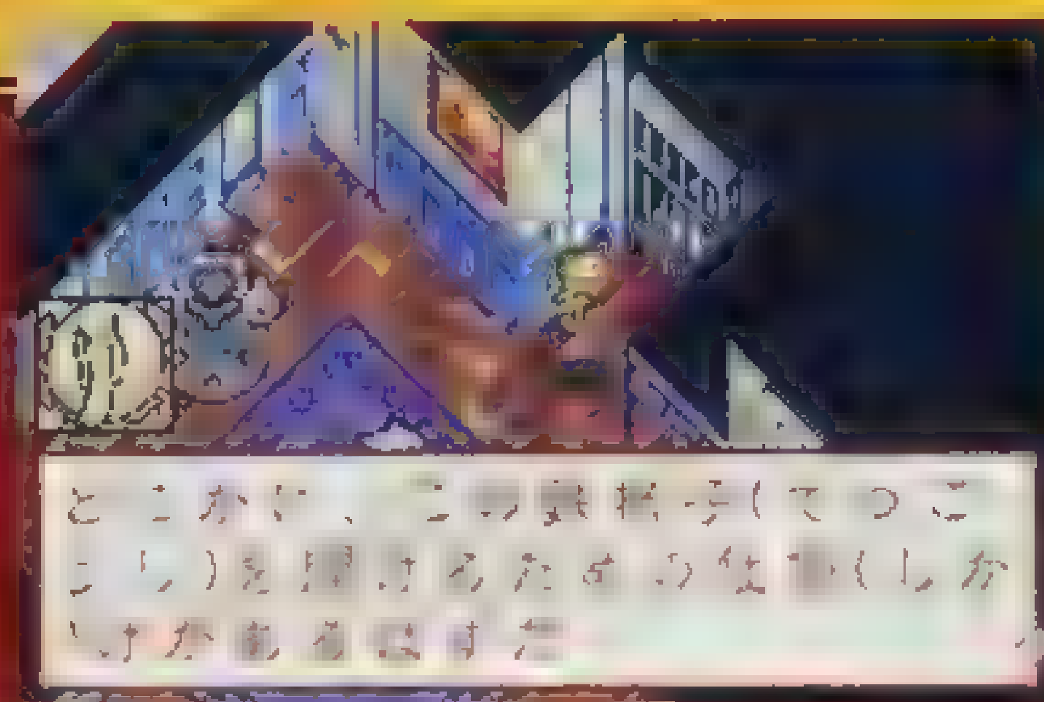
文 邪魔天使

操作简介

十字键	移动
A	决定／按住吸收阳光
B	取消
SELECT+A	武器选择
SELECT+B	透镜选择
SELECT+L	变身
START	打开菜单
L/R	菜单翻页

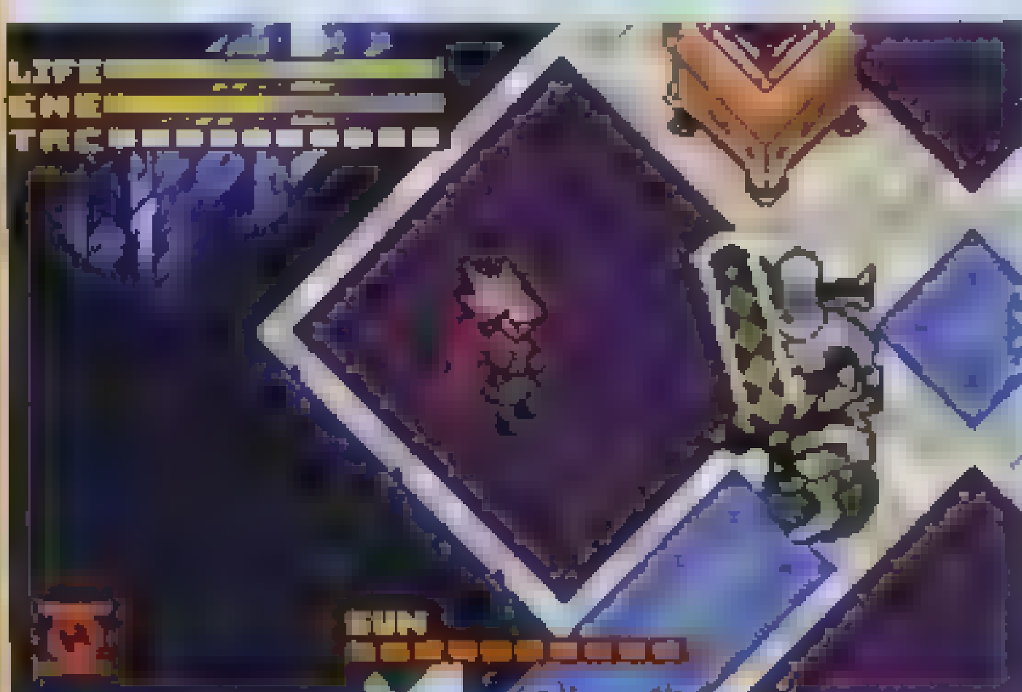
迷宫探险

迷宫一直是《我们的太阳》系列的主要构成部分，迷宫解谜更是堪称该系列的经典，迷宫中从最基础的开机关以及太阳枪击打特定机关到仓库番，需要玩家将自己的脑细胞完全运用起来，这种既动手又动脑的要素才是A·RPG的灵魂，显然《新·我们的太阳》将其提升到了一个新的境界。



变身

这是本作中新增的系统，当情节发展到一定程度强哥就会领悟出变身的特技，由于拥有黑暗与光明两个血统，所以强哥有黑暗变身和太阳变身两个形态。拥有变身能力之后在ENE槽下方就会多出一根TRC槽（变身槽），随着战斗该槽会渐渐积蓄，当变身槽蓄满后按住SELECT键然后按L键就能进行变身了。变身后的强哥能力大增，攻击力更是高得吓人。黑暗变身时强哥会用强大的黑暗力量与敌人战斗，并且B键攻击抓住敌人后连按B键会使出吸血攻击，但是黑暗变身下的强哥有时可能会出现暴走的现象；太阳变身是强哥与御天子的合体变身，太阳变身后的强哥拥有瞬间净化不死系生物的强大力量，包围在身体周围的光不仅可以净化黑暗物质，还有回复太阳能的效果。



◀黑暗变身的强哥显得邪气十足，吸血攻击很有魅力。



太阳锻造

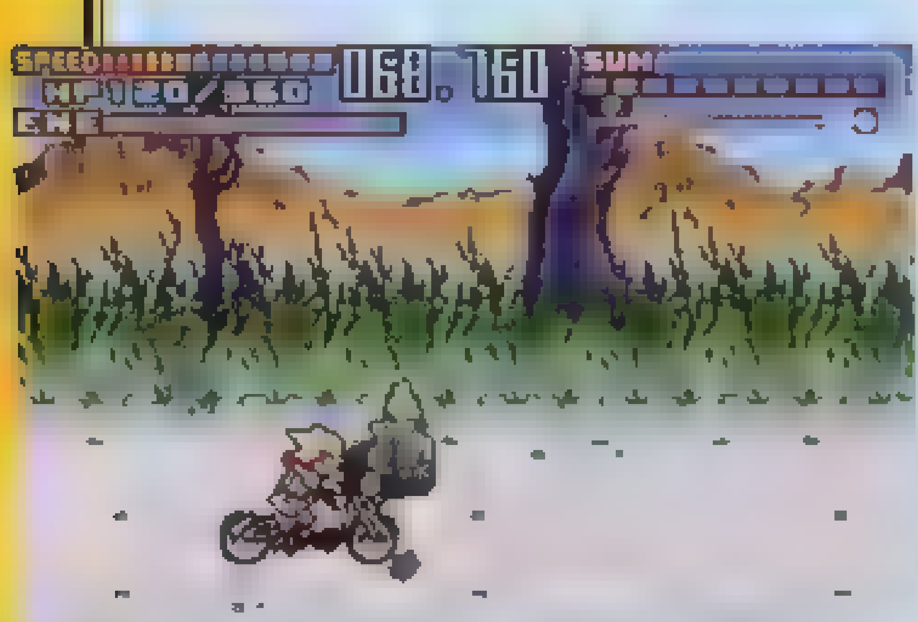
太阳锻造是前一作中出现的系统，通过太阳锻造不仅可以打造武器，还能让武器强化。锻造需要一件武器和一个饰品，根据材料的不同，锻造的成品会发生变化。锻造是在规定时间内完成的，锻造分锻烧和锤打两部分，交替进行。进行锻烧时玩家要不停按A键，调整锻烧槽在规定的范围内浮动，当锻烧槽经过光标最中央的刻度时就是GREAT，GREAT越多评价越高；锤打是用锤子敲打武器，进行锤打时同样有一个力槽和刻度，只有力槽最后停留的位置在刻度之内才算成功，另外，锤打的刻度也有一个GREAT刻度，只要节奏掌握好，出现大量GREAT也不是不可能的。



▼锤打的难度较高，要想多得GREAT并不是一件容易的事。

▲锻烧时要尽量保持温度在中心刻度附近，这样才有更多的GREAT出现。

棺材摩托



在《新·我们的太阳》中区域间的移动不再是以前的徒步，而是通过棺材摩托进行往来的。但是，如果只是开摩托来来去去那岂不是同样无聊？所以本作中的棺材摩托加入了动作的要素。其实这个系统在《王国之心》中就出现过，只不过本作中将积木飞船改成了摩托而已。

改造

在摩托改造屋里可以对摩托进行改装和涂装：カスタム是对摩托进行改装，可以说是强化摩托性能最主要的部分；オプション是给摩托装备附件，棺材摩托的武器附件就是在这里进行更换；カラー是为摩托涂装，在这里玩家可以给摩托涂上自己喜欢的颜色。

摩托的配件一般是在迷宫的宝箱中得到，所以看到之后一定要搜刮一空。

[illegible]

好不容易改造好的摩托，如果只是在游戏中欺负一下小丧尸那岂不是很无聊？没关系，Konami厚道地为大家准备了通信对战模式。利用一根通信对战线两个玩家就可以用自己改造好的棺材摩托进行对战了，不过要注意的是通信对战只对应GBA、GBA SP和通信对战线，而NDS以及无线通线端子是无法进行通信对战的哦。

棺材摩托操作

十字键	移动
R	按住加速
L	冲刺，但要消耗太阳能
A	特殊攻击，包括攻击、回复、防御等，要消耗太阳能
B	摩托武器攻击，可击溃障碍物和敌人，要消耗太阳能

联动

我们这里所说的联动并不是说几盘《新·我们的太阳》用联机线连在一起进行混战（当然，本作还是有这个功能的），而是和另外一款游戏进行联动，而且这款作品并不是Konami自己的作品！

与《洛克人EX4》里出现《我们的太阳》中的强哥一样，如果大家在玩NDS游戏《洛克人EX5双生领袖》时将《新·我们的太阳》插入NDS，那么开机后洛克人就会获得太阳强哥的力量，变成帅气的“太阳十字洛克人”！



©2003 2005 KONAMI

www.pitmibook.cn

文 沙罗

サクラ大戦V ～さらば愛しき人よ～



与3代一样，本作的主角大河依旧拥有隐藏称号，不过达成方法也是非常麻烦的——其出现条件离不开合体攻击的发动。而本作的合体技发动与以前几作相比，有了较大的变化。可能通常情况下，大部分玩家都无法在前几关中将那一关的女性主角的合体技使用出来。不过现在不用担心了！这里我们将列出合体技的发动条件以及主角大河的隐藏称号的出现方法，希望能对大家有所帮助。

樱大战V 再见，吾爱	SEGA	AVG
PS2	2005年7月7日发售	日版
对应 未定		12岁以上

合体技发动条件

1.战斗部分中，合体对象的能力修正值在合体攻击发动前必须达成攻击+12、防御+10、移动+3以上。这就意味着在剧情部分中，玩家必须要尽可能地为这位角色提升好感度。

2.大河与合体对象的气力在125以上。

3.在战斗中使用“かばう”或“ヘルプミ ”指令，再度提升对象的好感度。通常而言，若对象的好感度已经超过规定值，那么只需要再成功发动“かばう”或“ヘルプミー”指令一次即可完成合体攻击的发动条件。

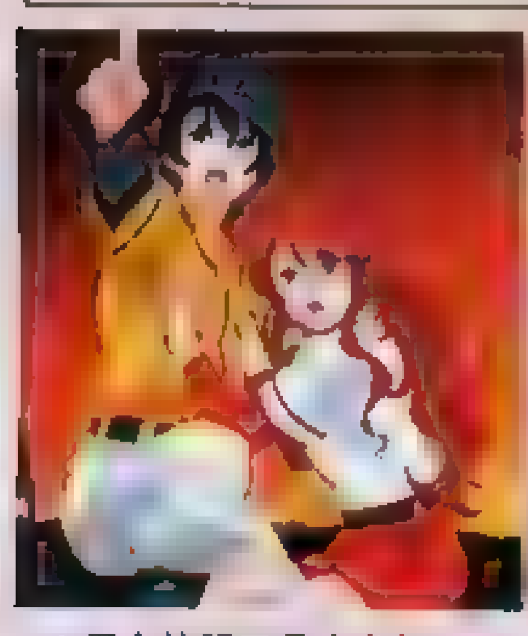
各章合体对象的具体情况

[illegible]	[illegible]	[illegible]
2章	サジータ	BOSS战中使用一次ヘルプミー即可。
3章	リカリッタ	进入炮台战之后，使用一次ヘルプミー即可。
4章	ダイアナ	杂兵战中，使用ヘルプミー1次，かばう3次后即可。之后的战斗即可立即发动。
5章	昴	进入第二次战斗后，能力修正值方能满足12、10、3，此时再使用ヘルプミー后即可。
6章	ジェミニ	使用ヘルプミー1次，かばう2次后杂兵战中即可发动。
7章	特定女主角	以ジェミニ为例，若在第6章时能够发动且好感度最高时，那么本章一开始即可发动。
8章	特定女主角	再度使用ヘルプミー、かばう指令后即可发动。

注 2周目中 当拉琪特为女主角时，第8章拉琪特一参战时即可发动合体技。之后即使拉琪特不在战场上，只要大河气力在125以上也能发动合体攻击。

大河的隐藏称号

摩天楼のサムライ



▲两人的明天是本垒打！



▲I'll be right here!



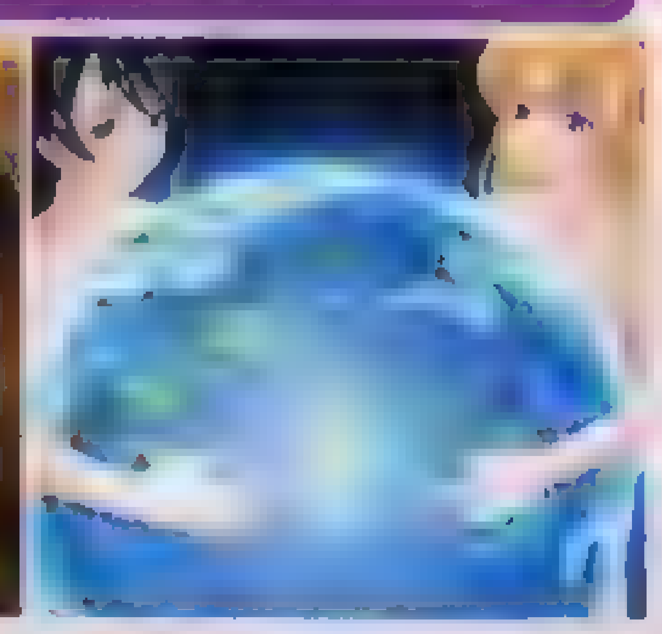
▲一发射中你的心！



▲微热……



▲禁断的下课后……



▲生存的二人……

全女性角色入浴大检阅

在本作中，所有的女性角色都会出现至少一次入浴的镜头。而这些入浴镜头则基本上分布在各个章节的自由活动时间中。总的来说，这些入浴情节的出现时限比较严格，通常情况下大家很难看到全部的情节。这里，就让我们来为大家列举一下全部的入浴情节吧。

人物	章节	时间	方法
莎吉塔	第1章	自由活动2	先去过一次露天浴池的情况下，35～45分之间再去一次。
杏里＆普兰姆	第3章	自由活动1	一开始在与莉嘉非同行情况下，前往露天浴池。
莉嘉	第4章	自由活动1	在黛安娜未与大河同行情况下，前往露天浴池。
黛安娜	第5章	自由活动2	在去过黛安娜公寓的情况下，45分以后再前往露天浴池。
吉米妮	第6章	自由活动2结束后	这段剧情只要自由活动一结束就会自动前往。不过提前去就会提前结束自由活动。
九条昴	第6章	自由活动1	与昴的同行事件结束后，前往露天浴池。
拉琪特	第7章	自由活动1	在支配人室为拉琪特“按摩”后，前往露天浴池。













www.plumbook.cn



7月的上海原本应该是酷热的，但是沿海肆虐的台风却又给这个夏天带来意外的凉爽，第三次的ChinaJoy就是在这样一个令人担忧的惬意气候中开幕了。

很难想象一个仅仅举办三届的非主流产业博览会能够受到如此的关注，三天的参观人数接近十万，并且有万余名外地观众特地来沪参观，而参与报道的海内外媒体也超过千余家，仅从整个展会的规模来说，也不太愧于组委会自己宣称的“E3和TGS之后世界第三大游戏展会”这个称号。

同样，你也很难想象一名电视游戏编辑在人潮蜂拥的ChinaJoy会场内有多么的尴尬：偌大的场馆里，与电视游戏有关的展台竟然寥寥无几。中国游戏市场在很长一段时间里，还将继续由网游领跑，这是整个游戏产业的幸事，也是电视游戏的不幸。

ChinaJoy，谁的节日？

特稿

特派记者　多边形 & D·S

ChinaJoy 谁的节日？

——第三届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会特别报道

CHINA DIGITAL ENTERTAINMENT EXPO & CONFERENCE

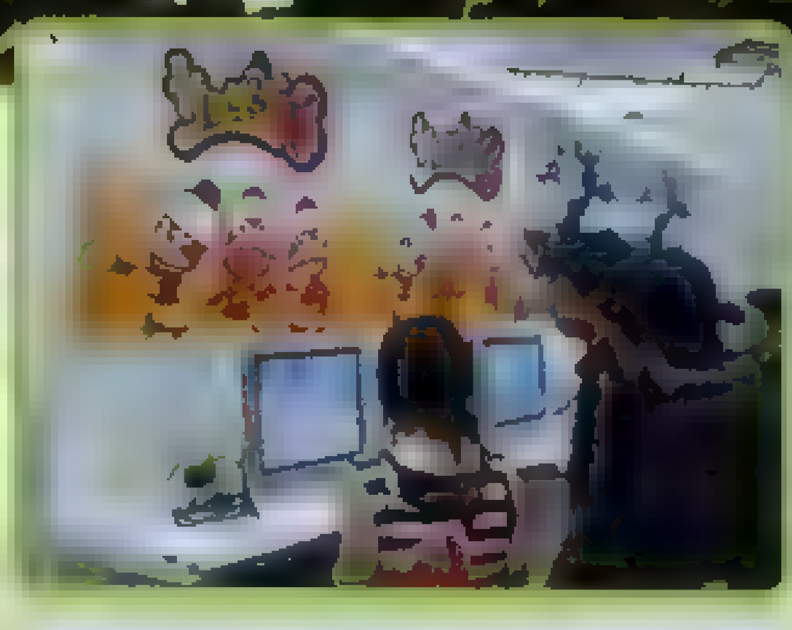
JOY



CJ大秀场

索尼 下一站 is PLAY!







作为专业视听产品、游戏产品、通讯产品和信息技术等领域的先导之一，索尼公司在二号厅内占据着极大的席位。索尼的展台是由两块独立的区域共同组成的，它们的主题分别是“数码的索尼”和“娱乐的索尼”，但展台小姐的着装及色调布局却是统一的纯白色，配合上无数高尖端数码产品以及简单有趣的游戏筐体，给路过的观众留下了深刻印象。

索尼展台的一大特点是活动丰富、游戏众多。由数台体感赛车筐体围成的《跑车浪漫旅4》(本刊译名《GT赛车4》)是人气最高的展位，为了维持秩序，队伍排成的人龙甚至需要用长长的绳子划隔开来。在周围的TV-GAME试玩区域，玩家们可以轻易地找出许多熟悉作品的身影：如《真・三国无双2》、《宿命传说2》、《龙珠Z：武道会》、《捉猴啦3》、《伊莉斯的工作室》等……此外，对应EYETOY的《比波猴爱淘儿》和体感游戏《灵动滑翔》也是令路人注目的焦点。毫不夸张地说，索尼把娱乐专区成功地变成了TV GAME玩家们的天堂，在这里可以让人体会到整个展馆内最浓重的TV GAME氛围。

此外，索尼舞台上的余兴节目也精彩不断，幽默的主持人和花样迭出的活动聚拢了大批人气。当开始进行《实况足球胜利十一人8 亚洲冠军联赛》的比赛时，在大屏幕前围观的人群数量更是达到了最高峰，呐喊助威声不绝于耳，其声势甚至超过了旁边CGT比赛区域的同类球赛。在三天的展期里，这里的人潮从未消退过。

电子艺界 来享受最新的游戏吧！



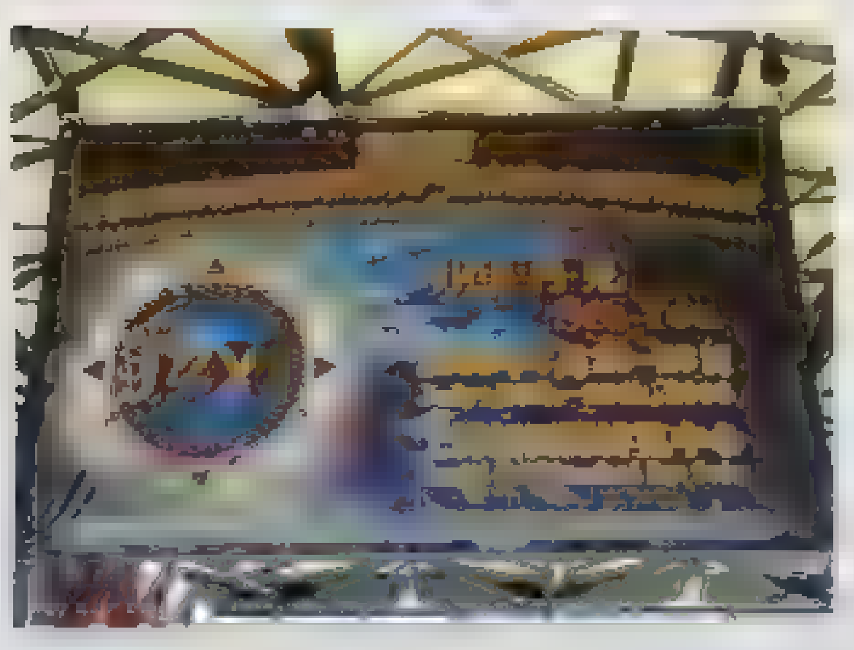
虽然EA没有把它在E3和TGS上那牛×哄哄的超宽显示屏和360度环绕显示屏拿到ChinaJoy上来，但这丝毫不影响它对展会的诚意 EA几乎把它所有的最新游戏带到了这里(Xbox 360等次世代机种除外)，《FIFA 06》、《NBA LIVE 06》、《极品飞车：头号通缉》、《泰格・伍兹PGA TOUR 06》……这些大作的名字足以所有电视玩家兴奋不已(本来还设有《火爆狂飙：复仇》的试玩台，但最终没有展出)，虽然展出的这些试玩版平均每半个小时死一次机，但是依然无法影响到那些排队试玩人群的热情。

EA还在展台里搭建了一块临时的篮球斗牛场，排队投篮换赠品的人龙也络绎不绝，年龄从15岁到50岁不等。不但各人投篮方式千奇百怪，连球飞出去的方向也高深莫测，最诡异的一次是某位热血青年激动之下将篮球扔到隔壁盛大展台围观的人群里，引起一阵骚动。





ChinaJoy 完美落幕 数码娱乐引领潮流



2005年7月23日，为期三天的第二届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用博览会(ChinaJoy)在上海新国际博览中心成功落下帷幕，本次展会自21日开幕以来，共有一百多家厂商以及产业相关企业出展，并吸引了接近十万名观众入场参观，海内外共一千多家媒体参与报道，是有史以来规模最庞大的一次ChinaJoy。

本次展会吸引了海外多家著名游戏公司和业内重要人士前来参加，包括微软全球副总裁Mitch Koch、英特尔中国区总经理赖一龙等在内的多家国内外企业高层在20日举行的高峰论坛上发表了重要演讲，纷纷表示要推进中国家庭数字娱乐的发展。另外在展会期间还举行了中国移动娱乐发展论坛和亚洲电子娱乐技术论坛等专业会议，让中国游戏企业能与国外先进同行面对面地交流，对于中国游戏产业今后的发展，有着非常重要的促进作用。

除此之外，展会举办的诸如首届CGT电子竞技大赛、第三届COSPLAY大赛等丰富多彩的活动受到了观众的热烈欢迎和广泛参与，使整个展会变得热闹非凡。

本次展会的成功举办，标志着中国游戏产业又发展到了一个新的高度，纵观本次展会的主流发展方向将从传统的娱乐方式转为更为轻松和随意的全新数码娱乐，这种概念将全面地溶入到家庭生活当中去，引领新一代娱乐新潮流。

盛大“盒子”初亮相 犹抱琵琶半遮面

一直盛传“盛大将推出游戏主机”的传闻在本次ChinaJoy得到了官方证实，盛大公司在自家展台内设立了“盛大盒子体验中心”，令参观观众能够自睹这一神秘主机的真面目。

由于盛大方面禁止对“盛大盒子”拍照或摄影，所以只有现场观众能够看到它的模样，这个看起来更像一台DVD播放机的装置实质是一台机顶盒，连接到高清晰电视上并通过互联网让用户可以进行浏览网页、视频点播、玩在线游戏等操作，这也是盛大提出的“家庭数字娱乐”概念的终端产品。不过盛大同时表示所展出的机器并不是最终机型，有关发售时间和售价等信息也拒绝透露。

另据外电报道，“盛大盒子”的英文名为Shanda Station，并将于年内在中国上市。







神游 Touch！中国！



这里并不是神游的官方展台，而是"CHINAJOY电视游戏竞技大赛(CGT)"的比赛场地。但作为主要赞助商的神游公司在此处的设计布局将其俨然变成了神游的"根据地"——正中央巨大的"Touch！中国！"横幅极具魄力地向所有人传递了iQue DS的首发信息，而四周提供的神游系列试玩机及大批手捧掌机的神游小姐则昭示着"神游的一切在这里集结"，其宣传攻势可谓醒目异常，令每一位参加CGT大赛的选手或观众都记忆犹新。相信经过这次首发SHOW之后，我们身边又会涌现出一批年轻的iQue DS玩家吧。

厚积薄发 乐升



北京乐升是台北乐升科技股份有限公司在中国大陆设立的子公司，作为少数几家属于华人自己的电视游戏开发企业，他们的代表作品有《异界》、《鬼疫》、《爆炎觉醒》等Xbox及PS2作品，在海内外颇有影响。不过此次进军大陆市场却是为了一款叫做《光之国度》的PC网络游戏。

育碧 走过路过莫错过



上海育碧的展台正处于二号馆的入口处，虽然处于醒目的位置，却没有醒目的面积，不过展台的设计依然很惹眼。除了"《分裂细胞》系列"之外，育碧旗下的各路大作都有展出，特别是《波斯王子3》的演示台更是人满为患，即使是只能由工作人员为大家演示这位王子的高超技艺，每天所汇聚的人群也足以让对面的中视网元羡慕死。

虽然育碧展出的大部分都是PC游戏，但也都是令人关注的大作中文版，例如《极度深寒》、《手足兄弟连：进军30高地》、《太平洋飞将》等，另外还有最新的《魔法门5》，并且我们还得知了在今年E3上公布的《AND 1篮球》也即将在国内发售中文PS2版。

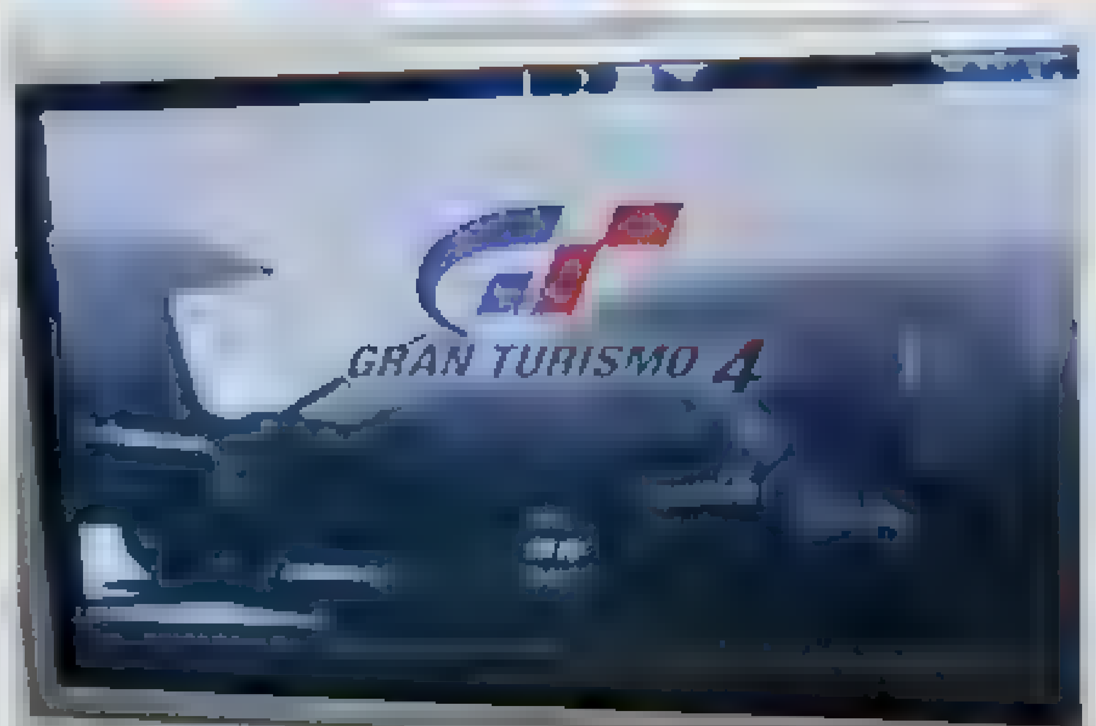
世嘉 走一条叫网络的路



坦白地说，如果没有"SEGA"这四个大大的英文字母，如果没有《梦幻之星》、《莎木》这些令人耳熟能详的名字，我们简直难以相信这就是世嘉——那个当年在TV GAME业界叱咤风云的先锋。在这次的展会上，SEGA参展的作品分别为《梦幻之星online》、《莎木online》、《飙车(CTRacer)》，全部是网络游戏，而关于TV GAME的信息则丝毫不见踪影。虽然我们理解SEGA这种针对中国市场而采取的网游战略，但却不免感到一丝伤感与落寞……

索尼大作降临中国《跑车浪漫旅4》引爆全场

虽然大陆版PS2在国内的销售状况难以令人满意，但是索尼中国并没有放弃这台目前来说仍然是最先进的游戏主机。继前段时间在国内推出最新的《胜利十一人8 亚洲冠军联赛》的全中文版之后，本次ChinaJoy又正式公开了全世界最受欢迎的赛车游戏《跑车浪漫旅4》(本刊译名《GT赛车4》)的简体中文版本，并与罗技合作在展台内设立了多个体感体验机台，排队试玩的观众络绎不绝。



本次公开的简体中文版《跑车浪漫旅4》的游戏内容进行了全部的汉化，游戏中的各项信息均为简体中文，令国内玩家倍感亲切。同时配合罗技在国内推出的专门对应本作的"罗技超级力反馈天驹方向盘"，可让玩家在家里就能体验到最真实的驾驶感觉。

除了《跑车浪漫旅4》之外，索尼还在展台内设立了多处PS2游戏试玩台，首次公开的包括有《狡狐侠盗团2》、《捉猴啦3》以及多款对应"爱淘儿(EYE TOY)"的游戏作品，受到玩家的热烈关注。但是以上作品的发售时间尚未得到索尼中国的确认。

Xbox 360国内初次亮相 传闻明年进军中国

在20日举行的中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛上，微软全球副总裁Mitch Koch在发表演讲的时候，向在座的与会者公开了一段有关微软最新娱乐产品Xbox 360的相关影像，这也是这台目前全球最先进的游戏主机在中国第一次公开亮相。Mitch Koch先生表示说："Xbox360是我们的一个新的产品，是视频游戏机里的新产品。我们的目标是能够建立一个平台，使得消费者对互动娱乐感受更加完美。Xbox360不但是一个硬件，一个游戏机，而且它是一个硬件、软件和服务的综合体，提供了一个平台，使得那些合作伙伴消费者能够更好的享受数字娱乐。"

而在22日举行的亚洲电子娱乐技术论坛上，微软尖端科技全Xbox专案经理间士轩先生也介绍了部分有关Xbox 360游戏开发的情况，并表示Xbox 360是欢迎中小游戏开发公司加入到游戏开发阵营里来。这些迹象都表明微软会在近期在国内展开相关行动。

而据可靠人士透露，Xbox 360很有可能在明年适当时候进入中国市场。Xbox 360是微软公司最新的一代游戏平台，是全球大受欢迎的游戏主机Xbox的后继机种，有消息表示Xbox 360会在今年年末全球发售。



星光为谁璀璨？

CHINAJOY明星秀

在任何行业中，明星效应都是最简单快捷的宣传方式，这次CHINAJOY展自然也不例外。对于已成为国内业界主流的网络游戏而言，在群雄割据的现状下，一款新作若想一鸣惊人，除了声势浩大的前期广告攻势及带有适度挑逗意味的宣传语句之外，请明星参与造势无疑是最为立竿见影的砸钱手段之一——至于游戏素质么……那就是容后再讨论的次要事情了。

真的很想知道，什么时候，我们中国的TV GAME玩家才会拥有属于自己的明星呢？



在人气度上与林志玲不分高下的"台湾第一美女"萧蔷将用COSPLAY的方式重新诠释安东尼卡女王这个著名的游戏角色。



左边这位小姐以最快速度将"梦幻西游，中国第一网游"这条短信发送到千桦手中，由此获得了她的签名T恤。



当主持人邀请场下观众上台共同参与活动时，激动的FANS险些造成骚乱，局面曾一度失控。



新一代乐坛小天后张韶涵在现场演唱的一曲《欧若拉》令FANS们掌声雷动，据悉她还会在游戏中为角色配音。



除了以水木年华作为游戏的音乐代言人之外，《完美世界》还请到了人气极高的刘亦菲作为形象代言人，可惜她因事务缠身未能出席本次展会。



"包租公"元华除了推荐大家玩《龙魂》以外，还请玩家们别忘了欣赏他和"包租婆"元秋再次合作的贺岁新片《粉红老虎》。

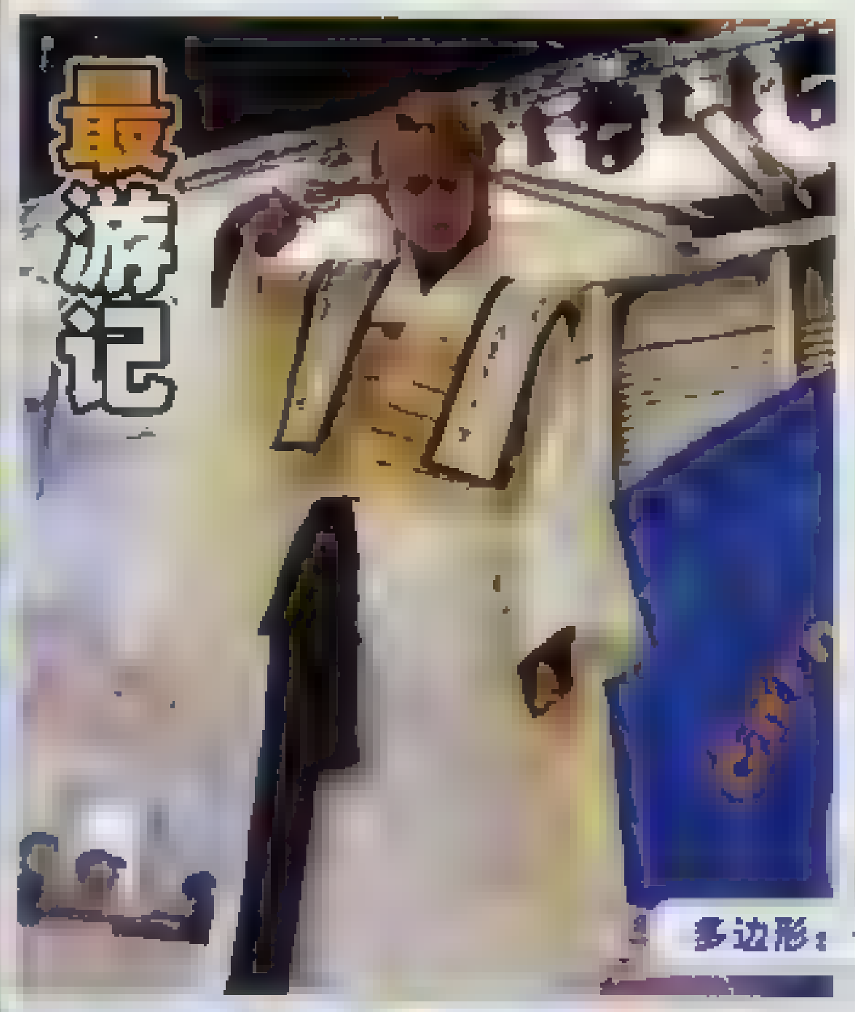
八仙过海　各显神通

直击COSPLAY现场



COSPLAY的展台位于二号厅的最里侧，虽然舞台规模并不算很大，但三天来却一直都被无数观众围个水泄不通，硬生生地将实际占地面积扩大了将近一半。每当有引人注目的COS节目出现时，厅内便会出现明显汇聚而来的人流，场面壮观得令人窒息。

坦白地说，对于一介电视游戏杂志编辑而言，COSPLAY才是这次展会里真正具有纯正同类气息的部分。每当那些熟悉却又陌生的面孔(抱歉我只能这样形容COS……)陆续出现在舞台上时，那份专注、执著和忘我的神情相信足以令在场的所有OTAKU都能引起深深的共鸣……或许，只有在这里，我们才能深刻地体会到：CHINA，也是会JOY的。



多边形：……这是谁？　D・S：貌似一个叫做唐僧的和尚……

多边形：火影COSPLAYER们的幽默表演令人捧腹不已，看来编写剧本的人一定是个恶搞天才。
D・S：买了个火影忍者镖给猫太作生日礼物，结果归途时在机场险些被当作携带凶器的恐怖分子，惊了一身冷汗……(>_<)







多边形：在国内ACG界，孙婷MM的人气近年来可谓一路飙升。COS装后的她在舞台上的一颦一笑在FANS群中造成的影响无异于氢弹爆炸，至少我的耳朵已经快被台下男同胞们疯狂的吼叫声震聋了……
D・S：孙婷最高！吼吼！

多边形：东风不与周郎便，CHINAJOY锁二乔……曾在上届展会上COS《战国无双》的著名团体"ACG同人工房"与"神名家族"强强联手后再次带来了新的视觉享受。
D・S：小乔激萌！

多边形：动画尚未完结，同志仍需努力。(模型持续收集中……)
D・S：气质绝佳的一组COSPLAY，其中阿斯兰、面具男尼奥和的感觉尤其到位。(另：好想去COS议长狄兰达尔啊……)



&3DM-SM

多边形：椎特高挑的身材配上精心定制的服装，实在是形神俱备！
D・S：瞧这穷奢极欲的哥特式华服就让人嫉妒……

7月21日，为了给新款网络游戏《挑战》造势，由代理方北之辰公司主办的周星驰媒体见面会在下午1点30分于展馆E区17厅举行，虽然比预定时间迟了半个小时，但费尽九牛二虎之力才杀入会议室的各路媒体记者们的期待却越来越高涨——或许，这就是星爷的魅力吧。

不久，穿着黄色T恤的星爷在一片闪光灯之下华丽地亮相，当真是只能用“魅力四射”来形容。星爷的头发略显灰白，面孔也比银幕上的形象显得沧桑许多，但却在无形中平添了几分酷酷的感觉。他在椅子上尚未坐定，记者们的提问便如潮水般汹涌而来。不过，这些五花八门的问题却大都是围绕《功夫2》和传说中的新任“星女郎”刘佳杰而来的，但星爷显然早有准备，他既表示了黄圣依仍然会在《功夫2》中担任原来的角色，又巧妙地将刘佳杰是否会担任新女主角一事避重就轻地抹了过去。



刘佳杰

《挑战》

被娱乐媒体关注多日的她终于在22日首次在《挑战》展台亮相，这个上海女孩真的会取代黄圣依的位置吗？







周星驰——其实我是一个玩家

关于电子游戏方面，星爷表示，他自己其实也是一个游戏迷，这些年来体现在电影中的精妙创意和构思有许多都是在游戏中有感而发的。关于由自己的作品改编成的游戏(如《大话西游》)，他表示非常满意，并且声称有可能将在今后的电影中采用知名游戏剧本。此外，星爷还郑重地多次强调，游戏只是一种休闲娱乐方式，希望广大玩家应以工作或学业为首要前提，不要把虚幻的游戏世界看得太重，更不该沉湎其中无视身体健康。其高尚的职业操守可见一斑。

ChinaJoy　CGT大赛

口袋里的战争

CGT比赛实况报道

CGT(Console Game Tournament的缩写)是在本次ChinaJoy展TV GAME类中规模最大的比赛项目，不过，同周边展台上众多声势显赫的网游活动相比，这个打着“电视游戏竞技”标语的角落却显得那样地孤独与无力。

确切地说，拥有各路明星助阵及丰厚奖品的现场网游比赛使得CGT看起来倒像是一队童子军的冒险。

纵使偶有路过的观众，不一会儿也会把目光转到周围那些更加华丽喧闹的舞台上，不由自主地挪开脚步。诚然，CGT比赛的技术含量与标志性意义确实是独一无二的，但对于大多数参展的人们而言，它的特别之处仅在于为大家提供了许多免费的座椅。

《山脊赛车DS》 机种 iQueDS

冠军 梁立聪　亚军 李岩



《山脊赛车DS》比赛由五位参加决赛的选手同场竞技，分为四轮，每轮淘汰最后一名选手。五位选手位按照预赛的成绩依次就坐，比赛选用的赛道则是1-2。经过前三轮的淘汰赛后，最终取得决赛资格的两位选手分别是梁立聪和李岩，比赛亦已同时进入了白热化阶段。

决赛开始后，李岩的冲刺距离比梁立聪稍前一些，但经过几个弯道的激烈角逐后，梁选手以微弱的优势逐渐取得了领先，并且在无失误的前提下从容不迫地将优势保持到了最后，勇夺桂冠。整个比赛过程紧张而又刺激，而赛后二人友好的握手则颇有英雄惜英雄的意蕴。

《大合奏！乐队兄弟》 机种 iQueDS

冠军 王岳平　亚军 韩琭湘



坦白地说，《大合奏！乐队兄弟》是所有比赛中难度最大的项目——这里并不是指游戏本身有多困难，而是因为来自周边场地的巨大噪音严重干扰了游戏音乐的节奏与韵律。不过选手们似乎对此早有准备，即使在这种恶劣的条件下，他们依然从容不迫地将各首曲子一一演奏得近乎完美，几乎没有任何失误。但是，差距还是随着比赛轮次的推移而一点一点地拉开了。

最后，冠亚军分别由王岳平及韩琭湘获得，——顺便说一句，她们还是同一个大学寝室里的姐妹哦(曾在127期“读编往来”中出现过)，相信这场比赛一定会成为她们大学生涯中永远无法忘却的美好回忆。

《死或生Ultimate》 机种 Xbox

冠军 吴黎明　亚军 董英达



本次《死或生》比赛最精彩的对局莫过于决赛莫属，参加决赛的两位选手均各怀绝技：吴黎明选手擅长防反招术，而董英达选手则是速攻的高手，在投技的运用上也颇有心得。

进入选人画面，吴黎明选用的是他擅用的EIN(疾风)，而董英达选手所用的角色是他在前几轮比赛中从没用过的霞，难道他还留着什么必杀技？这在大赛中可是不多见的。

不过，比赛开始后，吴黎明明显占了上风，他的反击技连连得手，极大地打击了对手的士气，使董英达的猛攻战法难以施展。于是，吴黎明连胜两局。第三局开始后，董英达改变了战术，转而使用连续攻击牵制对手，趁着对手手忙脚乱地防御之际扳回了一局。不过，第四局开始后，习惯了对方战法的吴黎明再次利用巧妙的反击连连反克对手，最后获得了最后的胜利。

《马力欧医生》 机种 神游机

冠军 李晗靖　亚军 李伟华



《马力欧医生》曾经在FC时代红极一时，自至现在依然有无数玩家痴迷其中，并且作为益智类方块游戏的开山之作延续至今，相信各位玩家一定不会对其陌生。

比赛开始后，李伟华选手仅用41秒便将病毒全部清除，得到的分数高达五万。不过紧接着的李晗靖选手便以1秒的优势打破了这个纪录。此外，其他的选手表现也颇可圈可点，平均分数达到两万以上。

在第二轮中，李晗靖选手发挥神勇，虽然难度提升了不止一个档次，但他依然在一分钟内过了关，分数将近七万！将其他选手远远抛在身后，虽然李伟华选手也拿到了颇高的分数，但依然被抛开了相当长的距离，待到第三轮开始后不久，李晗靖便以稳定的发挥将冠军牢牢握在手中了。

最终冠军杭州的李晗靖选手获得，而亚军则是发挥同样不俗的李伟华选手。

《实况足球 胜利十一人8 机种 PS2

冠军 王涛　亚军 郭晓峰



这次WE比赛的一个有趣的特点是：几乎大部分人都选用了日本J联盟的横滨水手队，这次的冠亚军争夺战双方亦同样选择了这个队伍。比赛开始后不久，郭晓峰便利用边路突破头球破门先下一城，但王涛选手立刻调整战术后大举反攻，终于在下半场30分钟左右追成平手。此后，双方的打法都比较稳健，战局也一直呈胶着状，直至进入加时赛后，王涛抓住了郭晓峰在防守上的一个疏忽，冷射得手，最终获得冠军！赛后，D·S对王涛选手进行了短暂的采访，得知原来这些参赛的选手们在预赛阶段时使用的游戏均是普通的《WE8LE》，直至进入决赛后才被通知必须换用游戏版本。对于众位选手们能够在短暂的时间内顺利适应其他版本变化后的操作手感，笔者感到由衷的敬佩。

天堂向左 CJ向右



7月19日，我UCG方面军正式登陆上海滩。

上海，比想象中还要热。乘机场大巴到市内后换TAXI至旅馆，辗转途中，身上便已经大汗淋漓。待到房间里面后，衣服已经湿得和刚浸过水的抹布一样了，幸好下午的KONAMI采访准备时间还算充裕，否则我和小多若是真就这样一身水淋淋地低头就往人家大厦里面闯，相信门口那保安腰间的警棍应该不是摆着好看的……

第二天，我们便动身前往浦东新区的上海新国际博览中心，CHINAJOY的会场就设在这里。由于距开展日尚有一天时间，我起初还以为展馆那边不会有多少人，岂料乘车到达展馆门口才发现估计错误——门前黑压压地排得人山人海，看样子是在等待检阅证件后入场。而且最不可思议的是，几乎都是PLMM……着实让我惊诧莫名，都说电玩美女多，但也不至心诚到提前一天来排队吧？后来才知道，原来人家是来试练的各路展台小姐……还好媒体采访不用等候排队（其实有美女在身旁陪着排队也未必是坏事），我们得以顺利潜入。

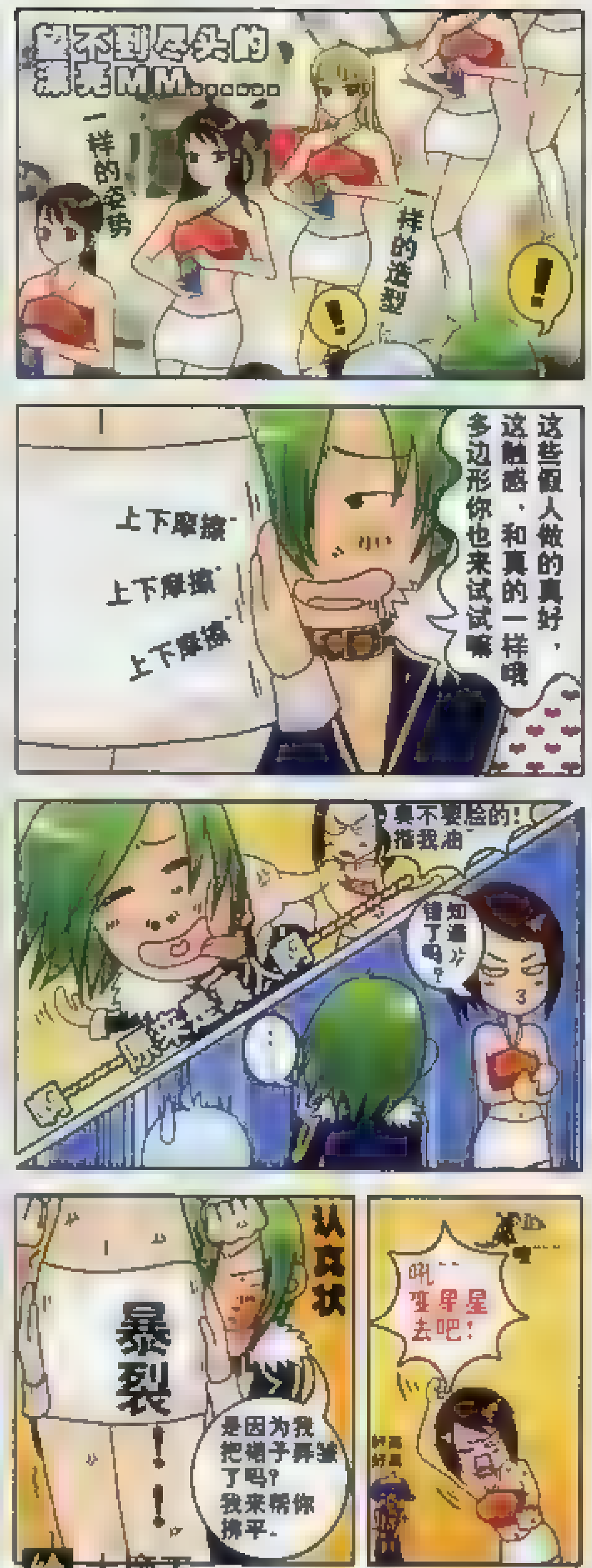
会场内的布置已初具规模，甚至有些展台已经开始了试玩活动和派发传单，不过由于尚未开展的关系，展馆内没有开空调，到了中午时里面简直闷热得像人间地狱，我和小多的HP在徐徐减少了3/4左右后不得已败下阵来……唉，向工作在第一现场的工人兄弟们致敬！

21日，展会正式开始，知道中国人多不知道中国人这么多。在上午的“专业观众参观时间”里，各大展台就已经被围得水泄不通，待到下午正式开展时，会场里拥挤的状况简直只能用“举步维艰”来形容。吃过午饭后，我参加了周星驰的记者发布会，（在楼梯里排了足足有一小时的队，闷热得几乎窒息）在一间不大的二楼小会议室内，第一次在如此触手可及的距离见到心目中的偶像，这份震撼堪称是此次上海之行最难忘的回忆。星爷俨然一副久经沙场的样子，对各路提问的应答均是滴水不漏。不过，对于某个头脑似乎不大灵光的记者提出的“您的灰白头发是染的吗”这个问题，他显然有些出乎预料。星爷先是尴尬地解释说：“不，是自然白的。”随后又风趣地自嘲：“有时间我会去染黑的。”但下面随即响起了“不要！”、“你现在的样子很酷啦！”之类的呼声，于是他立刻打趣道：“真的很酷吗？喏，这可是你们说的，不是我乱讲的哦。”引起了一阵笑声。



22、23日两个展台内仍然人满为患，许多试玩台前依然排着长龙。其中尤以SONY展台的《跑车浪漫旅4》和神游展台的IDS为甚，长长的人龙令我只能望而生畏。不过，与麦当劳那横跨整个展区的长队相比，这些就有点小巫见大巫了……此外，二号厅角落里的COSPLAY展区堪称三天来人气最高的位置，一天到晚都座无虚席，围观的人也把四周堵得水泄不通，我每次挤进去拍照都要费上九牛二虎之力……（顺便说一句，当台上出现有BL嫌疑的暧昧情节时，同人女们的尖叫声可真不是盖的）

以上，头脑里依然回荡着CJ展“喧哗上等”印象的D·S留……



绘 大魔王

ChinaJoy SHOW GIRL

上海宝贝



■网易小姐



■联众展台主持人



■索尼小姐



■其实这是一名普通观众……



■《梦幻西游》小姐



■《海盗王》小姐



迷失上海

说句不太客气的话，对于一个参加过E3和TGS的电视游戏媒体记者来说，ChinaJoy在大部分时间里是显得有些很无奈的，这并非是我盲目地妄自菲薄，因为即使是首次担当出访任务的D·S在经历过第一天的兴奋与激动之后，也感觉到无所适从。面对着这个"十个展台九个半网游"的号称"E3与TGS之后的全球第三大游戏展会"，面对着这个足以被誉为"全球第一网游展会"的ChinaJoy，面对着会场内足以杀死人的噪音和满地被随手乱扔的废纸，我和D·S只好在仅有的几个和电视游戏有关的展台之间频繁地来来回回。

网游的繁荣让我们这些从事电视游戏的人羡慕得发狂，但是又不得不承认这繁荣的理由坚实得无懈可击，网游从两个方面彻底压倒了电视游戏：第一，且不谈全国有多少家遍布城乡各地的网吧，你只需看看全国超过1亿的电脑用户和超过8000万的网民数量，就可以想象网游没有不火爆的理由，而对于电视游戏来说，在家长那里就有迈不过去的关卡，至少现在的家长们是宁愿给自己孩子买一台上万的电脑也绝对不会给自己孩子买一台仅有前者十分之一价格的PS2，即使这两者最终在孩子那里的用途相差无己；第二，网游以一种另类的方式神奇般地解决了困扰电视游戏多年的老大难问题：盗版，与电视游戏玩家90%玩盗版的情况相比，网络游戏玩家90%是"正版"用户，再加上网游的持续消费力(每月的点卡消费等)，网游在短短数年里便占据了中国游戏市场的主导地位，并将在相当一段长的时间里引领中国游戏业，会场内网游展台和电视游戏展台的比例非常客观地表明了这个现实。

正如游戏产业在中国是一个年轻的产业，ChinaJoy也是一个年轻的展会，它充满青春的活力和热情，也同样有着年少的稚嫩和轻狂。它人为地将观众分成了媒体、专业观众和普通观众三种，这种学习国外展会的分类方法本身无可厚非，但是却未能在实质上体现出这三种观众的区别所在。以媒体为例，作为一名记者与普通观众相比，从参观的目的性上来说就有着本质的区别，在我所经历的E3和TGS上，参展的厂商都设立了专门的媒体接待处，并为记者们准备了专有的PRESS KIT(媒体资料)，甚至某些出展内容是仅对媒体开放的，换句话说，这些厂商是在主动向媒体推广自己。而在ChinaJoy上却完全看不到上述任何一点，不仅没有任何媒体专有的资料，连记者的入口也和拥挤的观众入口在一起(TGS上记者和观众的入口是分开的)，手中的媒体证更像一张免费参观券，比起外国厂商来，国内商家未免也太被动和保守了一些。

三天的展会下来，ChinaJoy给我最深的印象并非那些美若天仙的展台小姐，也不是那些耀眼夺目的各路明星，更不是那些精彩绝伦的舞台表演，而是响彻全场震耳欲聋"噪音"和铺天盖地无处不在的垃圾，相信参加过展会的读者也有着和我们一样的感受。每个厂商都把自己的音箱开到最大功率，生怕观众忽视了自己的展台，往往在这个展台听到的却是另一个展台的声音，而这样造成最后的结果就是在场内其实听不清楚任何声音，在会场内，我必须要贴着D·S的耳朵用"喊"的方式才能让他听见我说什么。如果说这只是组委会方面缺乏统筹管理的问题，另外一个令人惨不忍睹的现象则更使人不快，我粗略估算了一下，大约每二个展台就有两名清洁工在不停地清扫着地面，但显然他们完全无法应付几乎每秒钟都在增长的垃圾，地面上除了各类纸片之外，还有各种喝光的饮料瓶罐、食品包装袋、废弃的展台赠品以及其他各种稀奇古怪的垃圾，而其中你还很有可能踩上某种没吃完的食物和粘呼呼的被泼洒到地上的饮料，而会场的四边墙根下往往被走累了的观众铺上几张大面积的纸片当作聚餐的临时阵地，并且在离开的时候留下各种战利品等待别人去清理。



左图 展台小姐也受不了会场里足以杀人的音响。

题图 不堪入目的垃圾，这个场景在会场随处可见。

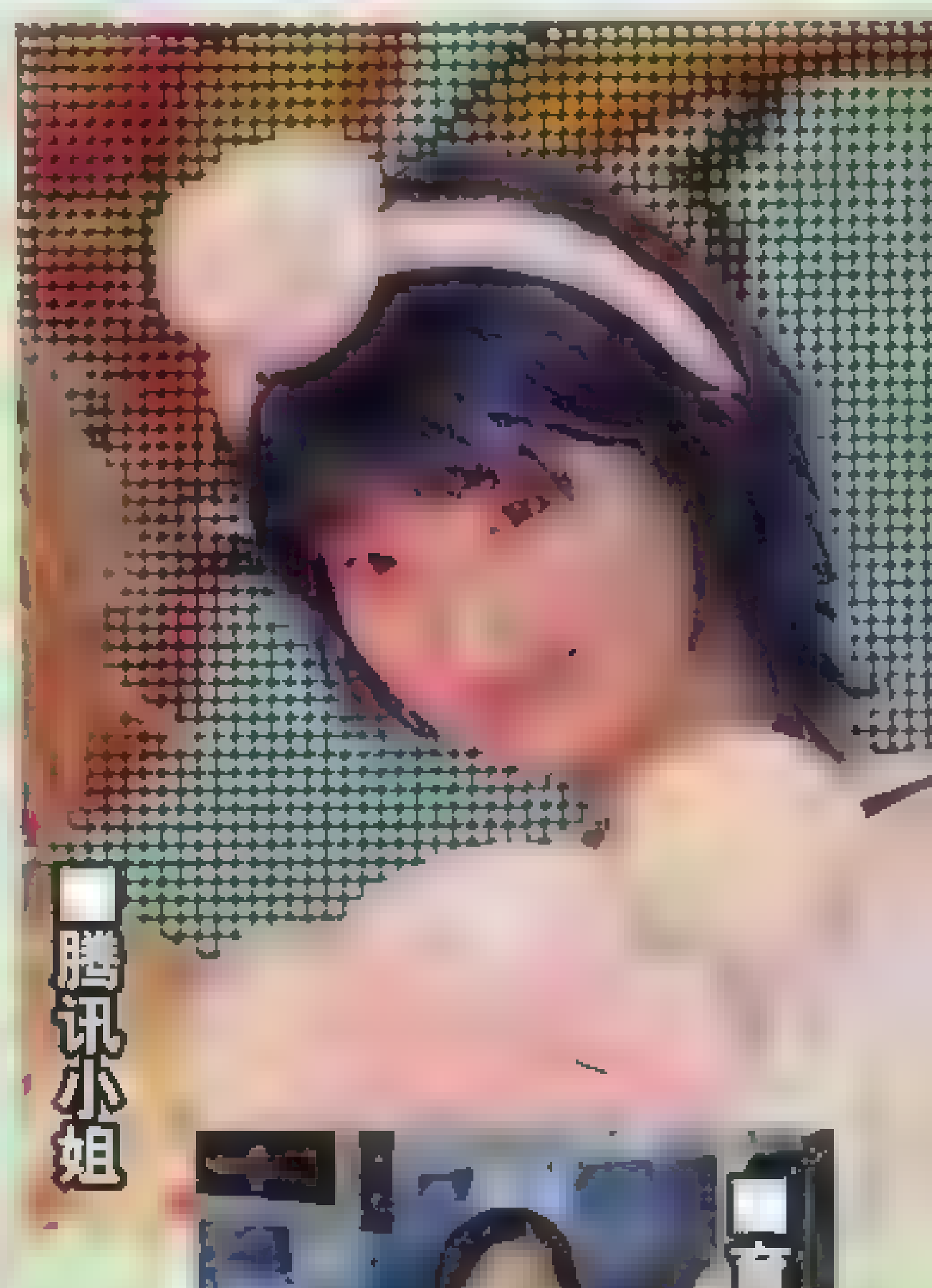
不过我依然要很肯定的说，ChinaJoy是一个年轻而富有极大活力的展会，能够在第三届的时候就能够造成如此广泛的影响和受到如此热烈的关注，这与游戏产业在中国快速的发展和政府部门大力的支持密切相关。对于这个产业来说，这是一个很好的现象，这是一次很好的机会，这个在海外已经证明可以为社会创造巨大财富的在国内刚刚兴起的新兴产业正面临一个飞速发展的巨大商机，作为这个产业参与者的你我，不但要珍惜和爱护这个嗷嗷待哺的婴儿，更应该以身作则地自觉维护各种游戏内和游戏外的规则。不要认为把喇叭调小一点或者少扔一片废纸是很微不足道的事情，这样的举手之劳对这个刚刚起步的产业来说也是一种促进！



《挑战》小姐



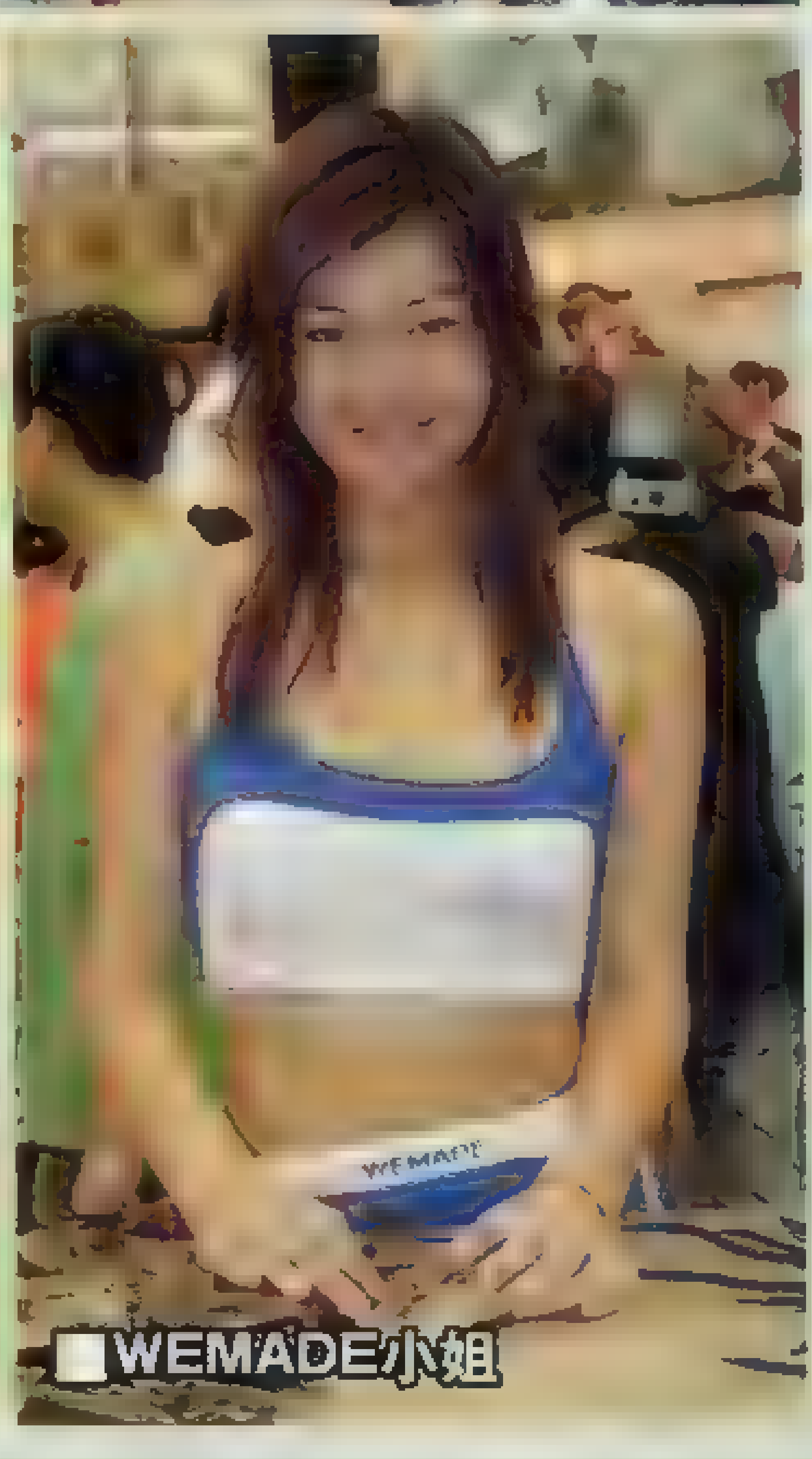
Webzen小姐



腾讯小姐



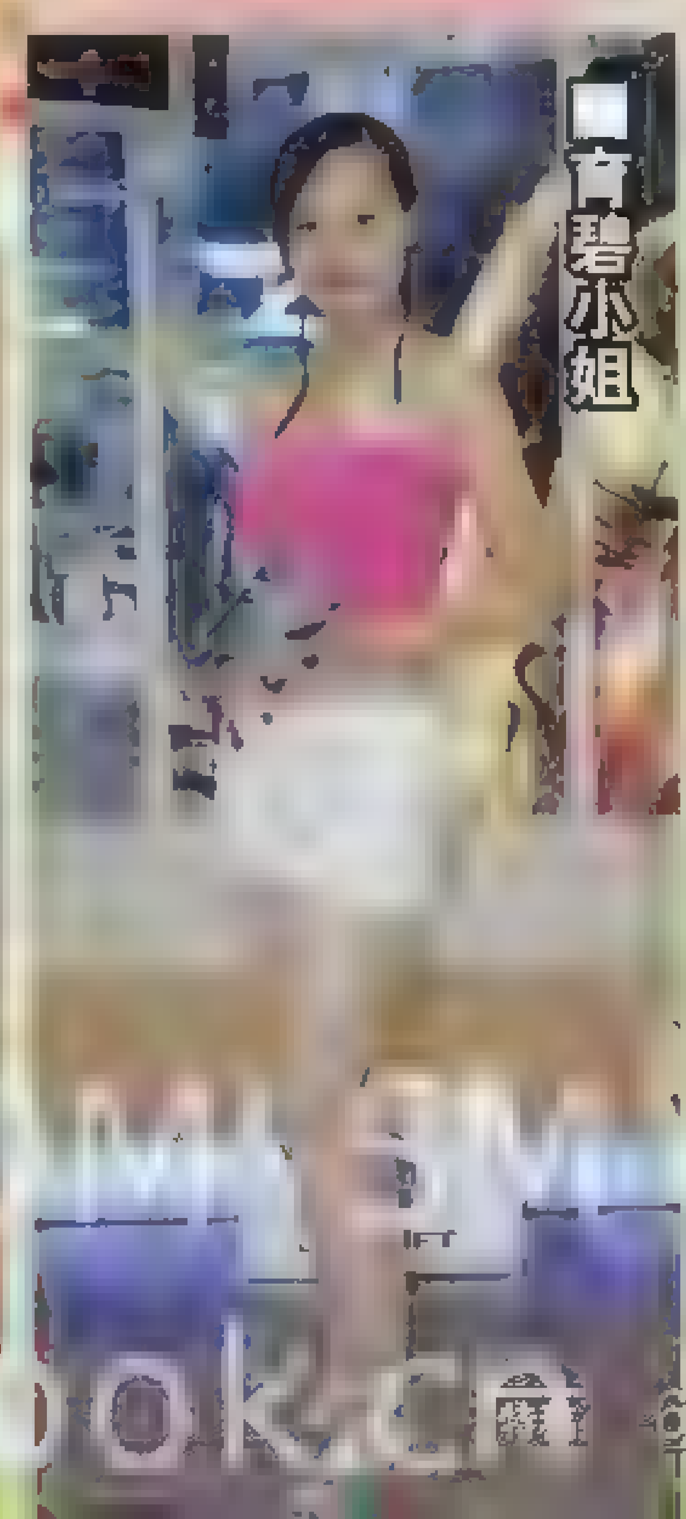
《龙魂》小姐



WEMADE小姐



忘记这是哪个展台的小姐……



育碧小姐

老广出手果然不凡！这款《战国BASARA》虽然看似和光荣的《战国无双》极为相似，但玩法却大为不同。游戏同样强调一骑当千的爽快感，并在收集要素上另辟蹊径，给玩惯了“无双”的玩家耳目一新的感觉。总而言之，《战国BASARA》实乃是三伏天用来消磨时光的最佳选择。当然不可不提的是游戏中到处存在的恶搞，没想到一贯正经的Capcom恶搞起来也这么厉害，真是“越堕落、越快乐”啊！

战国BASARA	Capcom	ACT
PS2 战国BASARA	2005年7月21日	日文
无对应周边		推荐玩家年龄 12岁以上

攻略透解

文 纱迦



战国BASARA

基本操作

键位说明

方向键／左摇杆	控制角色移动
右摇杆	旋转视角
□	普通攻击
△	必杀技
×	跳跃
○	BASARA技
L1	切换必杀技
R1	防御兼调整镜头
L2／R2／R3	调整镜头
START	跳过剧情／打开状态画面

以上为游戏的默认键位。如果是玩惯“无双”的人，可尝试将L1和R1对调，这样玩起来会方便不少。另外在标题画面的“各种设定”中可以更改键位。

进阶操作

闪避 防御中按方向键或左摇杆，便可以使出闪避。闪避过程中全身无敌，此技用来躲避炸弹兵是最合适的。但闪避结束后有硬直时间，一定要注意。

弹返 在敌人攻击到你的瞬间按防御键，就可以使出弹返。弹返成功的话，可以给近距离的敌人一定伤害，但伤害力很低。

受身 被敌人打飞时只要按×就能受身。不过本作中敌人不会使用浮空连续技，如果你贸然受身的话反倒容易中招。但使用受身的话可以进行空中反击。

复位 同时按下START+SELECT，就可以立即回到标题画面。但在战场上不能复位，此时需按START进入状态画面，然后选择“タイトル画面に归る”。

马战 仅在少数几关中会出现供玩家乘坐的马。玩家靠近马后按×可以上马，在马上时按×为下马。上马后，玩家只能用□进行攻击，按△可使出消费BASARA槽的冲撞，按○则会使出耗光BASARA槽的大冲撞。在马上如果受到攻击，马就会立刻消失。



▲某些关卡（如长篠反击战）中会出现敌人的骑兵，对付这种敌人要用远距离攻击。骑兵的体力很低，三下两下就能让其归西。

攻击技巧

本作的操作异常简单，攻击键共有3个：□、△、○，另外空中按□、△有不同的攻击，此外就没有别的攻击手段了。各种攻击手段中，□是最基本的，只要连按□就能使出华丽的连续技，在空中也同样适用。△是必杀技，只要按下就能使出，在□连击中也能使出并形成连续技。但需要注意的是部分必杀技的出招很慢，不能形成连续技，至于辅助型的必杀技就更不用说了。

BASARA技

BASARA技是本作的卖点之一。BASARA技多为一些攻击力高、攻击范围广的强力杀招，发动后不但全身无敌，而且演出效果一流。但BASARA技须耗光整条BASARA槽，发动后BASARA槽会归零。

提升BASARA槽的方法是攻击敌人或被敌人攻击，不过被敌人攻击时增加的BASARA槽很少。此外在重伤状态下（体力槽变红时）BASARA槽会自动增加。

角色特性

基本能力

游戏中每位角色都有5项数值：等级(LV)、BASARA、体力、攻击力、防御力。

等级	随经验值增加而提升，关系到体力、必杀技和BASARA槽上限，上限是20级。
BASARA	指BASARA槽的上限。当角色升到19级时，BASARA槽将增加为2条。
体力	与等级有关，可以通过装备来增加，最高80000。
攻击力	仅与武器和装备有关，最高3000。
防御力	仅与武器和装备有关，最高3000。

等级

等级的成长只和经验值有关，在游戏中经验值被称为“石”（这是日本古代的计量单位，我们可以无视）。在游戏中，只要打倒敌人就能获得相应的经验值。如果用高连击数打倒敌人的话，获得的经验值会增加。除了击败敌人，我们还可以从以下几个途径取得经验值：

地点攻略恩赏	一处300石
生存味方武将数	一人100石
特别恩赏	每关不同，多半是完成任务后获得的奖励
战利品	从玉手箱中获得，分30石和100石两种
装备アイテム	装备特定道具可获得经验值加成
难易度恩赏	ふつう不变，难しい为1 3倍，究极为1 5倍

必杀技

游戏中每位角色都有4～6种必杀技，初期只有2种必杀技，随着等级的提升，到了特定等级时就会自动习得新的必杀技。但玩家一次只能装备两种必杀技，在战场上需要按键切换使用，这点颇令人不满。

装备

本作共有80种装备，玩家一场战斗最多可以装备3种（汗）。这80种装备全部是从在战场中获得的玉手箱和豪华玉手箱中随机取得的，没有固定拿法。不过部分道具有难度限定。

武器

在游戏中每位角色都有6种武器，我们按由弱到强的顺序将其分为一至六级。此外每一等级的武器又有LV设定，最高LV99。武器LV越高，所附加的能力越强。武器附加的能力只有攻击力和防御力，此外三级、五级武器还附带属性（部分六级武器也附带属性）。最强的六级武器是从究极难度的豪华玉手箱中随机取得的。不过六级武器全部是用来恶搞的，如果要说到实际效果的话往往还不如五级武器。

属性

游戏中有4种属性，属性是作为武器能力的一部分而存在的，这4种属性的作用详见右表：

炎	令敌人身上着火，并持续掉血
雷	产生雷球，令周围的敌人受伤
冰	令敌人的行动暂时停止
暗	攻击时自己的体力减少 攻击到敌人时体力会增加

本作的属性攻击是必定发动的，而且每一招都带有属性效果。从实际效果来看，冰属性是最厉害的。

© CAPCOM CO. LTD 2005 ALL RIGHTS RESERVED

模式介绍

本作的模式主要分为4个，其中天下统一和自由合战是最重要的。

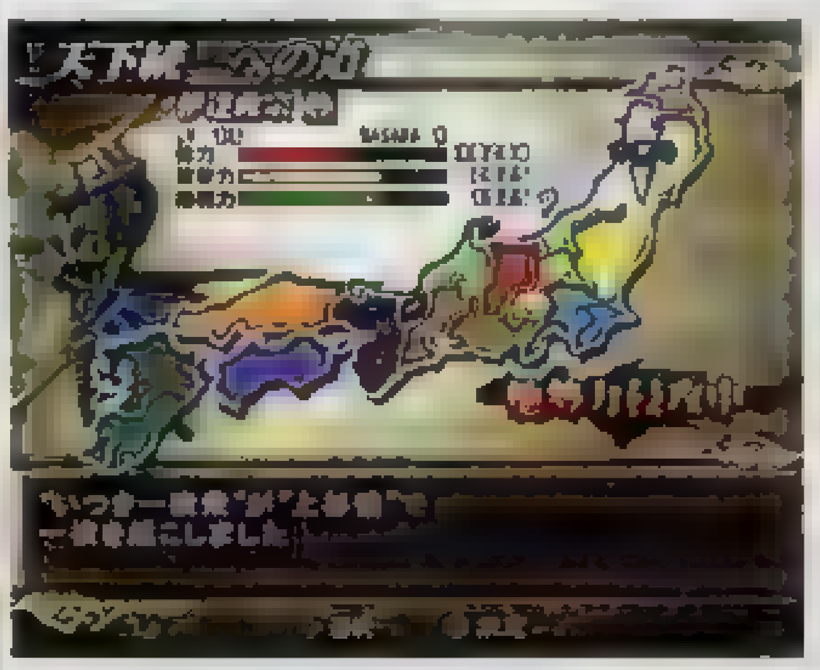
天下统一	可以视为故事模式。新角色、新关卡、新影像都要从此模式中打出来。
自由合战	可以自由选择角色和关卡，只有在天下统一中打出来后才能选择。
ギャラリー	可以查看目前已经打出来的影像、原画等等，还有一些历史资料。
各种设定	等于是游戏的OPTION，在里面可以更改游戏的各种设定。

天下统一



在这个模式中，日本被分成了15个小国，只要将这15国全部攻下来，就可以进入结局了。玩家最初只能使用6名角色，玩家只要不断通关，就能令各种隐藏要素不断开启。

选择角色后，就会看到地图画面。根据玩家选择的角色不同，玩家的起点和初期拥有的领地也不一样。初期拥有多个领地的人有织田家（3国）的六人（织田信长、浓姬、森兰丸、明智光秀、前田利家和松）以及武田家（2国）的三人（武田信玄、真田幸村、猿飞佐助）。



天下统一的进程采用回合制，每回合内玩家可以进攻与自己相邻的任一敌对势力，只要战胜对手就可以取得对手的全部领地。玩家此回合胜利之后就转为CPU行动，CPU之间有可能发生战争，一旦发生战争的话必定会有一方失败，失败者将退出历史舞台。CPU之间每爆发一场战争，就变相等于统一大业又可以少打一仗。所以虽然要统一15国才能通关，但实际上往往只需打上五六仗就能通关，一个多小时就能搞定收工了。

天下统一的玩法和SLG有点像，但比较特殊的是进攻敌对势力出现的战场是根据对手来定的。比如玩家进攻伊达政宗时，不管伊达政宗占了多少领土，出现的战场一定是摺上原追击战。只有与织田家对战是特例，当玩家未选择织田家角色时，织田家的版土将分为前田家、织田家、明智家三块。另外用特定势力进攻上杉家（或武田家）时，会多出川中岛合战（或川中岛谋略战）。这大概是制作人员向战国龙虎致敬吧！

自由合战

在天下统一中打出来的角色和关卡，就可以在自由合战中使用了。下面就为大家献上全角色和全关卡的出现条件。（表格中提到的通关和交战，均是指天下统一模式。）

全角色出现条件	
伊达政宗	初期即可使用
真田幸村	初期即可使用
织田信长	初期即可使用
浓姬	初期即可使用
武田信玄	初期即可使用
上杉谦信	初期即可使用
森兰丸	用织田信长完成天下统一
伊月	用伊达政宗完成天下统一
猿飞佐助	用武田信玄完成天下统一
明智光秀	用浓姬和森兰丸完成天下统一
扎比	用真田幸村完成天下统一
岛津义弘	用伊月和扎比完成天下统一
本多忠胜	所有角色完成天下统一
阿松	用前田利家完成天下统一
春日	用上杉谦信和猿飞佐助完成天下统一
前田利家	用浓姬完成天下统一

全关卡出现条件	
国境防卫战	在通关过程中随机出现
最北端一揆镇压战	与伊月势力交战
春日山攻城战	与上杉谦信势力交战
摺上原追击战	与伊达政宗势力交战
小田原城包围战	与北条氏政势力交战
川中岛谋略战	特定势力与武田信玄势力交战
长筱反击战	与武田信玄势力交战
三方原强袭战	与德川家康势力交战
姊川分断战	与前田利家势力交战
桶狭间奇袭战	与今川义元势力交战
本能寺决战	与织田信长势力交战
山崎歼灭战	与明智光秀势力交战
高松城水攻战	与毛利元就势力交战
四国上陆战	与长曾我部元亲势力交战
ザビー城攻略战	与扎比势力交战
最南端平定战	与岛津义弘势力交战
川中岛合战	特定势力与上杉谦信势力交战
本能寺之变	用织田信长通关后出现

在游戏初期，玩家在自由模式中选择的角色不能挑战自己的领地。不过只须将所有角色通关之后，就可以解除这一限制了。

作战须知

战斗准备

在决定要打的战场后，就会进入战斗准备画面。在此画面中，可以为角色更换武器、装备和必杀技。此外按□键可以观看双方的布阵情况，但比较失败的是虽然列出了双方将领的名字，却未标明具体位置，感觉就是鸡肋。

胜败条件

每场战斗都有胜败条件，具体内容可以在准备画面中看到。达成胜利条件就为过关，满足失败条件就是GAME OVER。本作几乎所有关卡的胜利条件都是击败敌总大将，失败条件都是玩家的死亡。仅有长筱反击战、国境防卫战等少数关卡例外。

友军价值

首先需要强调的是，本作是一个彻头彻尾的动作游戏，没有任何策略成分。游戏中友军的作用仅限于过关后变为经验值（而且还很少），除此之外没有任何意义！这样的设定有好有坏，好处是不必管友军的死活，只要自己不死就万事大吉；坏处是所有的敌人都要由玩家来干掉，你休想从友军身上占到任何便宜。这真是名副其实的一骑当千啊！

士气

前面已经说过了，本作没有任何策略成分，但士气这一概念在本作中依然存在。只要将敌部队的首领击败，该部队里的杂兵就会因为士气低落而吓倒在地，此时只需轻轻一刀即可将其一击必杀。不过一击必杀仅限于普通杂兵，高级敌兵就算被吓倒，也不能将其一击必杀。游戏中部分角色还有将杂兵吓倒的必杀技，另外这一点也可以通过装备来实现。

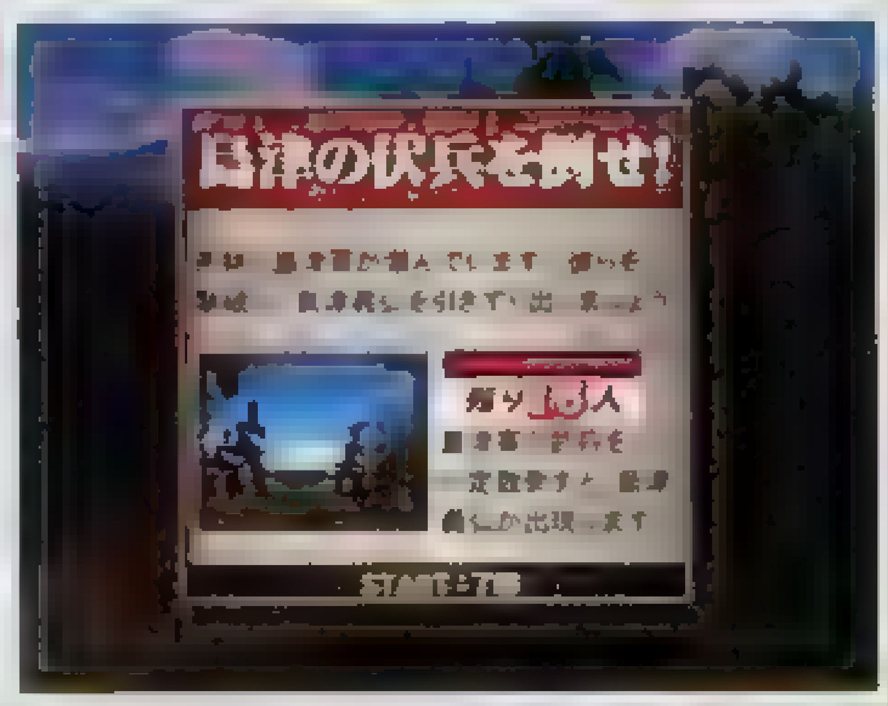
难度选择

本作一共有4种难度：ふつう（普通）、难しい（困难）、究极、おみくじ（随机）。一开始只能选择普通难度和困难难度，以任意一名角色完成困难难度的天下统一后将出现究极难度，而用本多忠胜完成天下统一后将出现随机难度。

不同难度下，敌人的攻防能力有明显区别，AI则没有什么太大的变化。3种难度中，究极最难。随机难度则是每场战斗随机变化难度，另外过关后会显示此关的运势，如果是“大吉”的话，玩家有可能获得很好的武器和装备。随机难度的这一特性是很值得利用的，具体方法将在后面详细论述。

任务

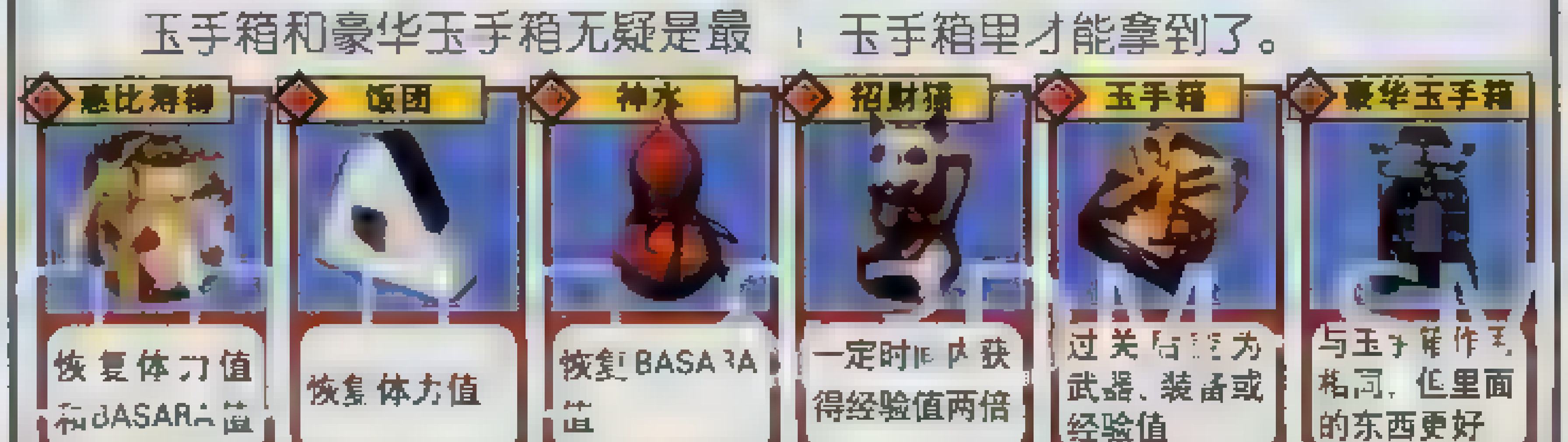
在某些关卡中会出现任务。除了像长筱反击战、国境防卫战这样的关卡外，一般说来任务即使失败也不会导致GAME OVER，不过完成这些任务往往可以获得特别恩赏（即经验值），此外也可以令后面的战斗难度略微下降。



战场道具

在战场上有各种战场道具等着玩家去拿取，获得这些道具的途径有3种：从玉手箱中获得、打倒特定敌人以及每杀死50人后随机出现。

玉手箱和豪华玉手箱无疑是最重要的两种战场道具。要知道，我们的武器和装备可都是靠它们才能拿到的。注意在不同的难度下可以拿到不同的装备，光打一个难度是无法取得全部装备的。最强的武器和装备自然要在究极难度下的豪华玉手箱里才能拿到了。



“ハンマー忘れた！”这个装备虽然只对伊月有效，但其他人装备后，开场时会多说一句搞笑台词。比如真田幸村会说：“忘记带锤子，真是我一生的失策！”前田利家则会说：“阿松，我忘记带锤子了！”



最高体力	最高攻击力	最高防御力
61100	2540	2930

JET-X	初期即有	双手武器交叉挥出，形成X形，只能算是普通的追击技。
DEATH FANG	初期即有	具有挑空效果，但其后不好用普通攻击追打，不如连用算了。
MAGNUM STEP	LV3 习得	雷属性长距离突进技 威力、速度都不错，是政宗的主力技。
WAR DANCE	LV7 习得	发动后变为六爪流，但经过一定时间或挨打后就会变回来。
HELL DRAGON	LV18 习得	伊达政宗版龟波气功，属于雷属性的直线攻击，出招慢，威力也不大。

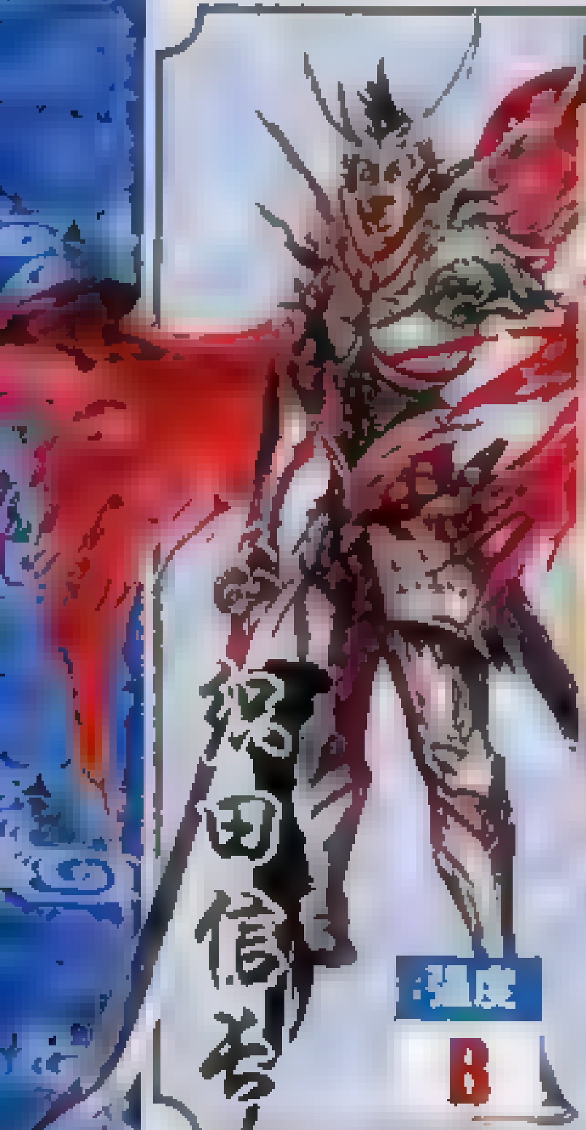
BASARA 技和普通技都很弱，练出 MAGNUM STEP 后就轻松很多了。此技也是政宗最强的必杀技，远比华而不实的 HELL DRAGON 好用。不过政宗的真正强大之处在于超强的六爪流，在六爪流状态下攻击力强、攻击频率快，惟一的缺点是不能防御。平时只能在用完 BASARA 技后的短暂空隙中使用六爪流，有了 WAR DANCE 或装备了无限六爪流后就方便多了。



最高体力	最高攻击力	最高防御力
63100	2490	2930

烈火	初期即有	向前方连续突刺，使出后连按△可以追加，追击封堵都很好用。
大车轮	初期即有	浮空技，范围很广，将敌人挑空后还可以追击，初期可当范围技用。
千两花火	LV4 习得	向前方发出的火属性强力一击，威力不错，但出招和收招都很慢。
红莲脚	LV9 习得	帅气的全方位回旋踢，但出招太慢。使出后按□可以变招。
火焰车	LV17 习得	华丽的全方位火属性乱舞技，发动后适时按△追加可以令动作无限持续下去。

很能体现游戏特色的一名角色。虽没有太强的招式，但都比较实用，BASARA 技更是华丽无比。□的连按攻击背后有破绽，一定要小心，相反倒是空中的□连按攻击意外地强劲，对她也有很强的判定。必杀技推荐烈火和火焰车，烈火对BOSS战时比较有效，而火焰车对付群敌很实用。六级武器栖羽亚陀攻守兼备，而且附带炎属性，令其实力倍增。



最高体力	最高攻击力	最高防御力
63100	2340	2730

远雷遏	初期即有	用散弹枪攻击敌人，可与普通攻击形成多种连携，但出招慢。
障壁深红	初期即有	将面前的敌人全部击飞，此技出招快，但收招很慢。
厄灾ノ棘	LV6 习得	从地面放出很多荆棘 不但范围很广，而且还能追击。
恸哭スル魂	LV14 习得	打倒敌人后出现怨魂且攻击力增加，但一旦受伤就会受到魂魄的反噬。
死ニ至ル病	LV18 习得	须耗费整条 BASARA 槽的暗属性攻击 吸血效果明显 但走动太慢。

无论是普通攻击还是必杀技都慢，不是出招慢就是收招慢，所以比较难上手。惟有 BASARA 技相当实用，范围超广，算是最大的杀招。远雷遏与普通攻击的连携丰富多彩，善加利用的话可以弥补普通攻击的不足。障壁深红则是对付爆弹兵的最佳技巧。而恸哭スル魂和死ニ至ル病的实用性都不高，不过很符合他魔王的身分。信长的武器为暗属性，更增添了使用的难度。



最高体力	最高攻击力	最高防御力
44000	2190	2680

黑蜥蜴	初期即有	将身边的敌人用脚踢飞，算是初期实用的近战技巧。
香鱼の跳	初期即有	将敌人挑空后用枪追击，动作华丽但实用性不高。
大蛇の吼	LV4 习得	拿出重机枪向前方扫射，连按△可以延长射击时间。
胡蝶の目觉め	LV9 习得	华丽地连续攻击身边的敌人，连按△可以追加。
秋津の渡り	LV13 习得	发动后进入射击模式，可以在任意移动时始终向前方射击。

很极端的角色。普通攻击就是开枪，虽然威力小，但距离远，而且可以连射，学会秋津の渡り后远战可称无敌。但近身战相当弱，而且体力和防御力偏低，惟有用必杀技和 BASARA 技来弥补这一缺点。大蛇の吼在与BOSS单挑时相当实用，只要保持距离后狂射就可以轻松获胜 当然，这仅限于与BOSS单挑的时候。总之要避免近战和混战。



最高体力	最高攻击力	最高防御力
72600	2690	3000

疾きこと风の如く	初期即有	旋转攻击，非常好用。可按住△不放蓄力，蓄满后旋转时间延长。
徐かなること林の如く	初期即有	把体力转换为 BASARA 槽。
侵掠すること火の如く	LV7 习得	向前方使出炎属性的奋力一击，威力大但速度慢。
动かざること山の如し	LV16 习得	敲击地面将敌人击飞，此技为防御不能技，且可按住蓄力。

信玄的基本能力相当高，再加上必杀技不弱，所以算得上是一位强者。他的必杀技虽然不多，但拥有疾如风这样的强力技巧，非常适合混战。疾如风蓄满力后使出更是有如一个小 BASARA 技，而且蓄力过程中受到攻击也不会中断，用来对付敌将的起身非常合适。他的 BASARA 技发动后处于全身无敌状态，而天上会落陨石攻击敌人，然后还可以自由行动，实在是太好用了。只是本作的人物建模比较粗糙，脸部就是贴图，没有表情。而武田信玄的脸是所有人中最大的，所以看起来特别怪异。



最高体力	最高攻击力	最高防御力
47000	2590	2930

神斩	初期即有	以极快的速度向前方突刺，出招奇快但收招略慢。
神烈	初期即有	向前方连续突刺，使出后连按△可以追加，追击封堵都很好用。
神阵	LV7 习得	冰属性攻击。可以将前方的敌人全部冻住，范围较大。
神速	LV16 习得	发动后会高速冲刺，之后按□可以出刀，按△将以翻身砍结束冲刺。

使用标准拔刀术的谦信威力和速度兼备，必杀技也相当优秀。神斩无论是用来对敌人还是逃跑都非常有用，神烈则是对敌将的专用技。神速则可谓游戏中最霸道的必杀技之一，发动后连按□可以不断出刀，速度超快，配上冰属性武器更是犀利无比，只是比较难控制方向。谦信的缺点在于HP太低，再加上普通攻击范围不够，所以初期将比较吃力。谦信的战术就是用神速砍杂兵蓄BASARA槽，之后再慢慢与敌将玩。因为攻击范围不够，所以与敌将对战时一定要小心。谦信的六级武器“真心为你”（就是一束花）附加数值非常高，但偏偏不带冰属性，实在是可惜。



最高体力	最高攻击力	最高防御力
46000	2290	2830

五月雨	初期即有	向前方射箭，按住△不放可以蓄力，蓄满后可射出5支箭。
仰ぎ弓	初期即有	将敌人挑空后射箭追击，只适合单挑时使用。
紫雷	LV4 习得	向前方空中射出雷箭，然后变成落雷劈下来，极不好用。
岚矢	LV12 习得	射出4支巨大的箭，带有跟踪效果，命中后会爆炸，但速度极慢。
流星雨	LV18 习得	跳到空中向前方疯狂射箭，连续按△可令其滞空时间增加。

兰丸的缺点在于能力值太低，另外武器也相当差劲。所以尽管他的 BASARA 技攻击范围超广，但杀伤力却严重不足。这导致他打低难度游刃有余，但打究极就比较吃力。他的5个必杀技全部不适合近战使用，不过在远战中作用极大，招招都可以阴死BOSS。最后一个必杀技流星雨相当好用，只要调整好距离，可以秒杀大批敌人，而且自身非常安全，应多加利用。



最高体力	最高攻击力	最高防御力
49000	2892	2880

まつりばやし	初期即有	人锤合一高速旋转，对付群敌比较有效。
おらさちから	初期即有	将锤子扔出去，改用空手攻击，按△或经过一定时间后锤子会回来。
雪ころがし	LV5 习得	向前方扔出巨大的雪球，是个不错的飞行道具。
なまはげたたき	LV10 习得	将锤子变大后用力敲击地面，此技可视为防御不能技。
もちつき大会	LV14 习得	攻击范围几乎为全屏，但攻击力低，出招超慢。
雪だるま警报	LV18 习得	召唤雪人从空中落下，须消耗一半 BASARA 槽才能使出。

攻防能力不俗，但招式不好用，对敌将时常有无力感。最强必杀技雪だるま警报比较搞笑，但可惜很容易被敌人中断。值得一提的是当伊月使用空手攻击时对付敌将反倒有奇效，而且移动速度也会增加，因此建议装备おらさちから这项必杀技。另外装备ハンマー忘れた！后可令伊月始终在空手状态下出战，但此时使用必杀技或 BASARA 技时会出现巨大的破绽。

注意！人物介绍中出现的最高数值，都是综合人物能力、武器性能、装备道具之后得出的最高数值。此外，由于今川义元、德川家康、长曾我部元亲、毛利元就、北条氏政5名角色是不能使用的，所以没有进行介绍。



最高体力	52000	最高攻击力	2790	最高防御力	2731

引寄の术	初期即有	对前方的广范围攻击，命中后对手处于防御不能状态。
影潜の术	初期即有	潜伏到地下，然后突然出现攻击敌人，可用来闪避。
闪光の术	LV5 习得	对前方的小范围攻击，出招快，威力小。
空蝉の术	LV9 习得	受到攻击的瞬间按键即可使出，之后会自动对敌人反击。
影当の术	LV13 习得	向前方放出分身攻击远处的敌人，可视为飞行道具。
分身の术	LV17 习得	分身为3人一起行动，须消耗1/4的BASARA槽。

猿飞佐助在空中按×键可以召唤忍鹰进行滑翔，滑翔过程中可以自由攻击。分身の术是非常厉害的技巧，发动后冲入敌阵连按□几乎没有破绽。至于将其评为S级角色完全是因为他那性能优良的BASARA技，发动后他会高速旋转，对身边的敌人进行全方位打击。而对付敌将时只要控制好方向，就可以让BASARA技全部命中，威力相当惊人。



最高体力	60100	最高攻击力	2743	最高防御力	2680

怨恨的斩击	初期即有	攻击敌人的脚部，令其迅速倒下。
忧愁的吸收	初期即有	从人身上吸收体力，吸收过程中会受到攻击。
咒诅的千棘	LV5 习得	对前方的大范围攻击，可以令敌人暂时停止行动。
屈辱的追打	LV12 习得	对敌人不断进行追击，只要连续按△可以一直追打下去。
守护的铠骨	LV17 习得	召唤数个骸骨护身，须消耗整条BASARA槽。
恐慌的邪气	LV19 习得	散发邪气把周围的杂兵吓倒，从而轻易实现一击必杀。

明智光秀的必杀技守护的铠骨非常优秀。此技发动后在他身边会出现数个骸骨，当光秀受到攻击时这些骸骨将代替他受伤，只有等骸骨消失后光秀才会受到伤害。而另一个必杀技忧愁的吸收回复HP效果非常明显，而且这一招还可以对友军用。使用后友军不会有事，自己的体力也补满了。不过光秀的武器很差，多为暗属性，八级武器完全就是废物。在游戏中明智光秀是一个十足的变态，举手投足无不体现了这一特征，这也使得很多人不愿意用他。



最高体力	71600	最高攻击力	3000	最高防御力	2980

炎あれ	初期即有	用双手的大炮进行攻击，命中后会产生爆炸。
祈りあれ	初期即有	用猥琐的歌声令身边的敌人丧失战意。
天罚あれ	LV5 习得	放出3个小机器人向前方移动，遇到敌人后会爆炸。
突击あれ	LV11 习得	向前方的突进技，威力较大。
天使あれ	LV17 习得	召唤数个天使护身，须消耗整条BASARA槽。
恵みあれ	LV19 习得	把敌人变成饭团或炸弹（随机），须消耗半条BASARA槽。

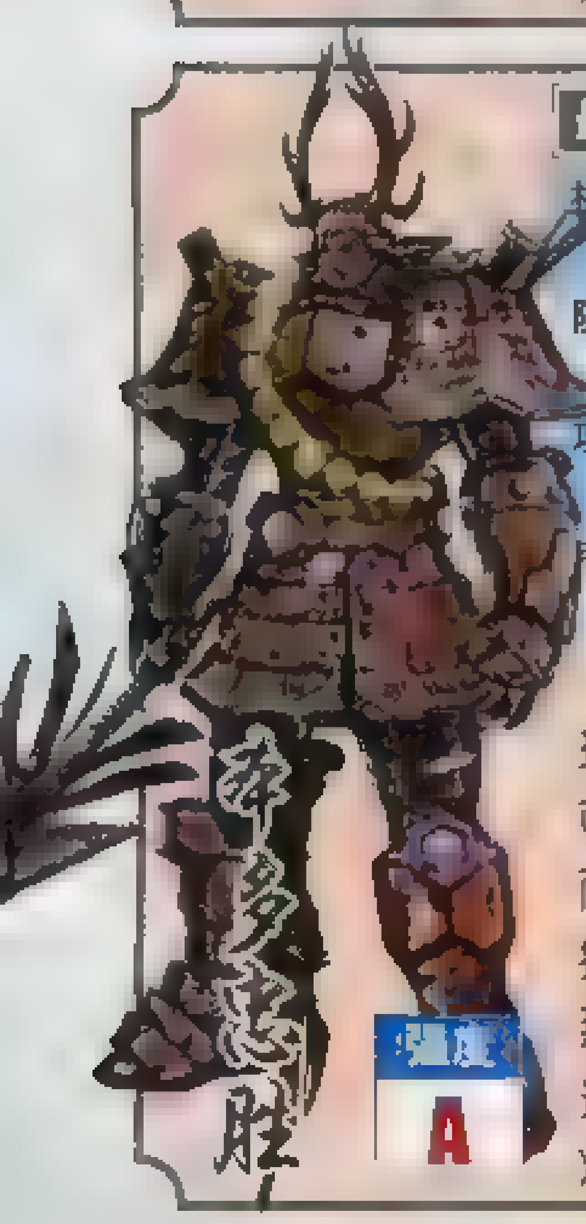
这个家伙虽然其貌不扬，但却是游戏中最强的角色。他的能力超高，必杀技攻守兼备。最厉害的一招当属炎あれ，此技可远可近，近距离轰击敌人时产生的爆炸效果可以护身，再加上他高达3000的攻击力，足以横行天下了。天使あれ则和明智光秀的守护的铠骨比较类似，用来护身非常不错。惟一要注意的是由于扎比连续技很弱，所以对敌将时不能速胜。但只要你有耐心，拉开距离用炎あれ狂轰，再辅以BASARA技，照样轻松过关。推荐必杀技配置：炎あれ和天使あれ。



最高体力	70600	最高攻击力	3000	最高防御力	2830

示现流 击昂	初期即有	帅气的空中翻身斩，带有雷属性，攻击范围为一条直线。
示现流 六进	初期即有	向前方的突进技，突进时刀身在右，对右边的敌人比较有效。
示现流 喝破	LV4 习得	用力大喝，将杂兵吓倒在地。
示现流 高波	LV10 习得	向前方发出冲击波，将眼前的敌人全部击飞。
示现流 来迅	LV17 习得	向前方放出雷属性剑气，可以按键蓄力，蓄满后攻击力上升。

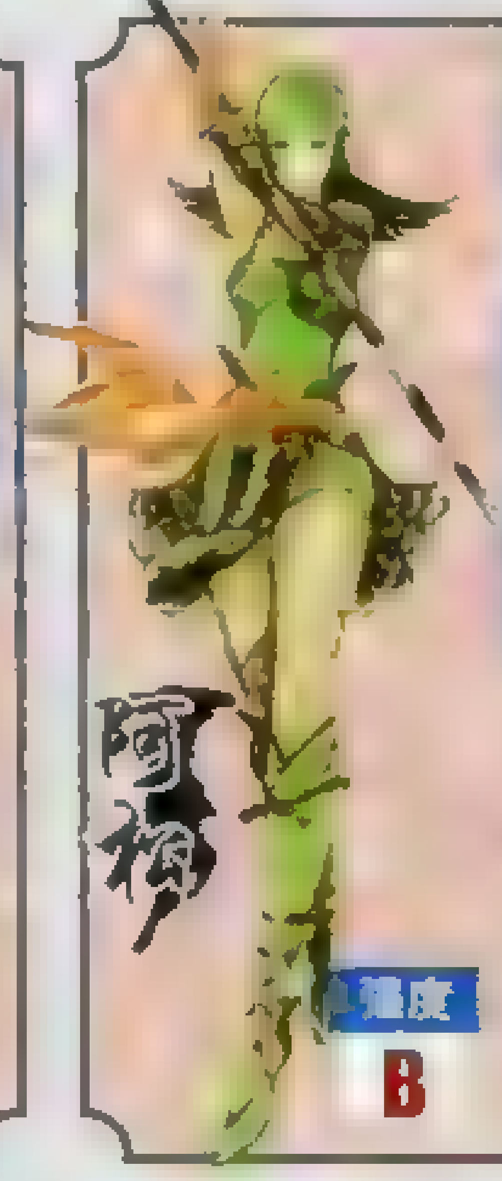
虽然手持一柄巨剑，但从普通攻击到必杀技乃至BASARA技，攻击动作均以纵劈为主。虽然攻击力极强，但攻击范围非常窄，所以很不好用。普通攻击的第一剑砍中则已，砍不中的话那速度简直让人吐血。在这种情况下，惟有依靠必杀技示现流 六进来充当攻击的主要手段，此技发生快，具有一定攻击范围，多加利用的话可多少弥补一些不足。最后的必杀技示现流 来迅虽然攻击距离远，但发生速度慢，威力也不大，令人失望。若不是基本能力高，只怕评价还要更低。



最高体力	80000	最高攻击力	3000	最高防御力	3000

机动形态	初期即有	提升移动力，共分3个阶段，须消耗1/4的BASARA槽。
防御形态	初期即有	提升防御力，共分3个阶段，须消耗1/4的BASARA槽。
攻击形态	LV7 习得	装备火神炮，之后按△可以开炮，须消耗1/4的BASARA槽。
电磁形态	LV18 习得	在身边展开电磁防护罩，敌人无法接近，须消耗整条BASARA槽。

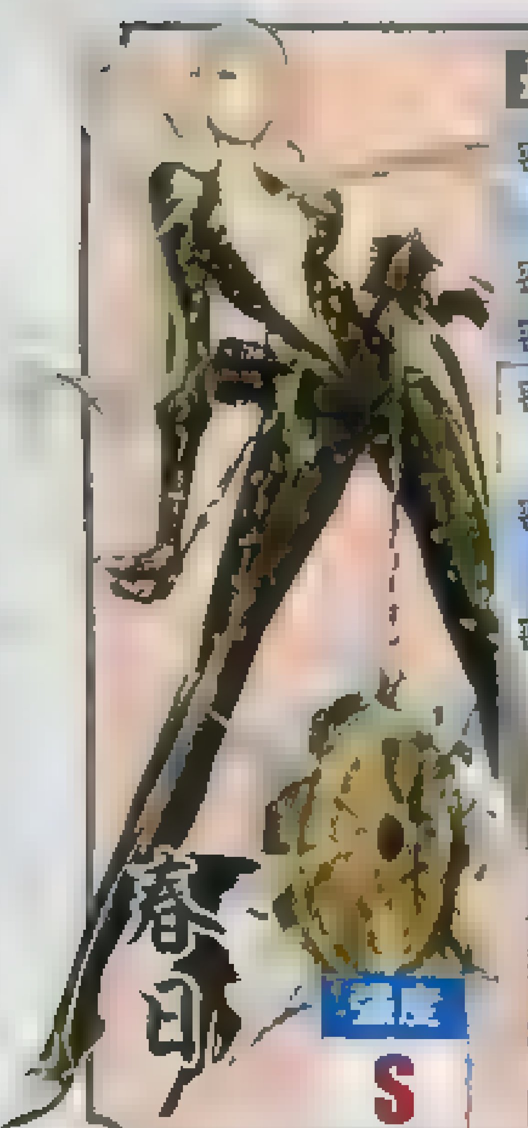
"本多高达"在CPU控制下是名副其实的战国最强，但到了玩家手中就不然了。主要是因为本多忠胜转向不是很方便（大家可以想象Capcom出品的《高达》游戏中高达是怎么行动的），而且一旦受创就会连续挨打。他的普通攻击不太理想，BASARA技的攻击范围也很难掌握。但本多忠胜有这么高的基础能力摆在那里，想不强也难啊！顺便说一句，机动形态下本多忠胜的移动速度是所有人中最快的，如果要挑战TIME ATTACK的话用他准没错。



最高体力	47000	最高攻击力	2689	最高防御力	2830

行け、鷹よ！	初期即有	召唤家鹰向前方进攻，可视为飞行道具。
秘剑 彗星突き	初期即有	向前方连续突刺，使出后连按△可以追加，追击封堵都很好用。
秘剑 天驱け星	LV4 习得	以极快的速度向前方突刺，出招奇快但收招略慢。
秘剑 梦冰斩り	LV9 习得	冰属性攻击，可以将前方的敌人全部冻住，范围较大。
行け、鷹たちよ！	LV17 习得	召唤一大群家鹰向前方进攻，是"行け、鷹よ！"的强化版。

阿松的动作和上杉谦信几乎一样，只是放BASARA技的效果略有区别。两人的必杀技也大致相同，只是阿松多了"行け、鷹よ！"、"行け、鷹たちよ！"，少了"神速"。两招放鹰的技巧还算实用，对付远处的敌人比较有效，但和霸道的"神速"比起来完全不在一个档次上。再加上两人的能力区别不大，所以综合来看，阿松的实力绝对在上杉谦信之下。



最高体力	51000	最高攻击力	2390	最高防御力	2681

密仪 光轮	初期即有	对前方的广范围攻击，命中后对手处于防御不能状态。
密仪 白夜	初期即有	潜伏到地下，然后突然出现攻击敌人，可用来闪避。
密仪 辉眩	LV5 习得	对前方的小范围攻击，出招快，威力小。
密仪 阳炎	LV9 习得	受到攻击的瞬间按键即可使出，之后会自动对敌人反击。
密仪 御镜	LV13 习得	向前方放出分身攻击远处的敌人，可视为飞行道具。
密仪 星芒	LV18 习得	在身边出现多个手里剑护身，须消耗整条BASARA槽。

春日的动作和猿飞佐助完全一样，但能力明显不如猿飞佐助。幸好她的BASARA技也和猿飞佐助一样，因此依然算得上是最强的角色之一。春日在空中按×键也可以召唤忍鹰进行滑翔。另外两人的6招必杀技中有5招相同，只有最后一招不同。密仪 星芒虽然护身能力上佳，但很容易将敌人击飞，造成追击困难，再加上要消耗整条BASARA槽，所以不太实用。



最高体力	62100	最高攻击力	2740	最高防御力	2580

行け、鷹よ！	初期即有	召唤家鹰向前方进攻，可视为飞行道具。
本能の打击	初期即有	将前方的敌人一扫而空，出招稍慢。
野生の斩击	LV4 习得	豪快的挑空技，出招稍慢，不过范围不错。
炎の跳跃	LV9 习得	在空中翻滚后下砸，非常帅气，并附加炎属性。
行け、鷹たちよ！	LV17 习得	召唤一大群家鹰向前方进攻，是"行け、鷹よ！"的强化版。

前田利家的实力实在一般。普通攻击平平无奇，□按完后收招动作超慢。必杀技大都出招缓慢，惟一快一点的炎の跳跃又是个直线攻击技。幸好他有放鹰的招式，算是弥补了远战的空白。最令人不满的是他的BASARA技：喝一口酒，然后向一个方向喷火。威力不大就算了，攻击范围也小得可怜，实在是没用。难道是因为肚子饿，所以发挥不出全部实力么？

装备ごますり棒后在战斗中我方武将会说胡话，比如"青务必收我为您的养子"、"让我们指手画脚吧"、"我要叫你一声大哥"（当玩家控制男角色时）、"我要叫你一声大姐"（当玩家控制女角色时）等等。

全装备列表

注1　所谓“一受伤就是特大伤害”，是指玩家一旦被敌人击中，就会损失大量体力。

注1　不可用武将是指防卫兵长、毛利元就这种角色，不可用武将是指真田幸村、伊达政宗这种角色。

01	刚力の腕轮	增加攻击力。最高 99 级，攻击力 +495。
02	守护の铠	增加防御力。最高 99 级，防御力 +495。
03	体力の宝珠	增加体力。最高 99 级，体力 +9900。
04	おにぎりのお守り	增加饭团的回复量，最高 99 级。
05	炎のお守り	敌炎属性攻击的附加伤害无效。
06	雷のお守り	敌雷属性攻击的附加伤害无效。
07	冰のお守り	敌冰属性攻击的附加伤害无效。
08	暗のお守り	敌暗属性攻击的吸血效果无效。
09	备ぇの神水	以 BASARA 槽全满的状态出击。
10	盾坏し	随便一击就能破坏盾牌。
11	气付け铃	不会昏迷。
12	经验のかんざし	击倒敌人后取得的经验值微量增加。
13	热唱びわ	战斗的背景音乐变成本作的主题曲。
14	バサラ魂	BASARA 槽的增加率上升。
15	疾风の鞍	骑马时移动速度上升。
16	背水の砂时计	装备后战斗出现时间限制（国境防卫战无效），同时难度上升。成功通过的话会多获得3个豪华玉手箱，失败的话就会GAME OVER。
17	足轻杀し笼手	对步兵的攻击力上升。
18	飞び道具杀し笼手	对弓兵和铳兵的攻击力上升。
19	爆弹杀し笼手	对爆弹兵的攻击力上升。
20	忍者杀し笼手	对忍者的攻击力上升。
21	からくり坏し笼手	对巨大兵器木骑的攻击力上升。
22	铁球杀し笼手	对铁球兵的攻击力上升。
23	铁柱杀し笼手	对铁柱兵的攻击力上升。
24	大名杀しの书	对不可用武将的攻击力上升1 1倍　对可用武将的攻击力上升1 05倍。
25	四番の棹	可以将敌人击飞。本身具有击飞效果的招式，击飞距离增为3倍。
26	一重のほうび	过关后经验值 +500。
27	二重のほうび	过关后经验值 +1000。
28	三重のほうび	过关后经验值 +3000。
29	信玄の面	真田幸村专用　装备后当红血时武田信玄会放陨石支援。
30	韦驮天抄 壹ノ巻	同时装备三卷韦驮天抄时，移动速度上升。
31	韦驮天抄 贰ノ巻	
32	韦驮天抄 叁ノ巻	
33	跳ね返しの锷	弹返攻击力增为 2 倍。
34	无心の太鼓	同时装备 3 个无心系列道具，攻击力变为 1.5 倍，但不可防御。
35	无心のはらがい	
36	无心の钟	
37	无限六爪流	伊达政宗专用。装备后始终处于六爪流状态。
38	无の悟り 笔	同时装备 3 个无之觉悟系列道具，过关后多获得 5 个玉手箱，但不可防御。
39	无の悟り 文镇	
40	无の悟り すずり	
41	ごますり棒	装备后在战斗中我方武将会说胡话。
42	咒いの般若面 赤	同时装备 3 个诅咒般若面系列道具，攻击力变为 4 倍，但体力会不断减少。
43	咒いの般若面 白	
44	咒いの般若面 黑	
45	ハンマー忘れたい	伊月装备后将不带武器出战，其他人装备后会……
46	咒いの面	同时装备 3 个诅咒系列道具，攻击力变为 2 倍，防御力减为一半。
47	咒いの装束	
48	咒いの着物	
49	连击扇子	连击持续时间由 1 秒变为 1.5 秒。
50	突破の秘诀	连续攻击可破坏敌方防御。不可用武将要 3 连击，可用武将要 8 连击。
51	下克上の绘马	攻击力变化。不可用武将 0 9倍，可用武将 0.95倍，其他敌人 1.1倍。
52	怒りの宝珠	受到伤害时 BASARA 槽的增加率变为 3 倍。
53	呼运のお守り	玉手箱变为豪华玉手箱的几率增为17.578125%（正常情况下是7.8125%）。
54	宝くじの切れ端 壹	同时装备 3 个彩票碎片系列道具，过关后多获得 30000 石经验值，但一受伤就是特大伤害。
55	宝くじの切れ端 贰	
56	宝くじの切れ端 叁	
57	武勋の誉れ	击倒 10 位以上的有名武将，过关后多获得 3000 石经验值。
58	咒いの雏人形 大臣	同时装备3个诅咒人偶系列道具，过关后多获得3个豪华玉手箱，但在战斗中不能恢复体力。
59	咒いの雏人形 三人官女	
60	咒いの雏人形 五人杂子	
61	眠り笛	只需三连击且造成敌人最大 HP 的 1 4 伤害就能令敌人昏迷。
62	咒いの五月人形 头	同时装备 3 个诅咒五月人偶系列道具，攻击力变为 2 倍，但在战斗中不能恢复体力。
63	咒いの五月人形 胴	
64	咒いの五月人形 足	
65	皆杀しの兜	可以攻击自己人，但无法将其杀死。
66	回复の数珠	战斗中体力会慢慢恢复。
67	必胜だるま	会心一击的出现率增加 10%。
68	武勋のほうび	过关后多获得 1 个豪华玉手箱。
69	代偿の带纽	耗费少许体力来发动 BASARA 技和消耗 BASARA 槽的特定技巧。
70	博打道具 壹	同时装备 3 个博打系列道具，过关后多获得 5 个豪华玉手箱，但一受伤就是特大伤害。
71	博打道具 贰	
72	博打道具 叁	
73	恶臭香炉	散发恶臭吓倒敌兵，从而轻易实现一击必杀。
74	转生秘传 雪ノ章	同时装备 3 个转生秘传系列道具，体力变为零后可自动复活一次。
75	转生秘传 月ノ章	
76	转生秘传 花ノ章	
77	プラズマ发生装置	本多忠胜专用。装备后攻击形态的火神炮变为电浆炮。
78	婆娑罗录 天ノ巻	同时装备 3 个婆娑罗录系列道具，BASARA 槽永远不减！
79	婆娑罗录 地ノ巻	
80	婆娑罗录 人ノ巻	

装备的珍贵度



前面已经说过了，在不同的难度下可以拿到不同的装备，光打一个难度是无法取得全部装备的，这是因为装备有珍贵度之分。全80种装备一共分为6个珍贵度，在不同难度下所能拿到的装备是由珍贵度来定的，如果弄错难度的话是打不出来的。

普通难度	可以打出珍贵度为 1、2、3 级的装备
困难难度	可以打出珍贵度为 2、3、4 级的装备
究级难度	可以打出珍贵度为 3、4、5、6 级的装备

在同一难度下，豪华玉手箱里多半都是该难度下最高珍贵度的装备，如在困难难度中豪华玉手箱多为4级装备。如果玩家在天下统一模式中打宝的话，越往后越容易出现高珍贵度的装备。不过说到底，还是要看运气。

比较特殊的是刚力の腕轮、守护の铠、体力の宝珠、おにぎりのお守り这4种有等级之分的装备，它们在任何难度都可以拿到，但要想拿到满级（99 级）就一定要去究极。

1 级珍贵度的装备	09、12、17、18、19、20、21、22、23、26、30、34、38
2 级珍贵度的装备	05、06、07、08、10、11、13、15、24、27、31、35、39、41、43、46、49、54、58、62、74
3 级珍贵度的装备	14、25、28、29、32、33、36、40、42、45、47、52、55、57、59、61、63、75
4 级珍贵度的装备	16、37、44、48、50、51、53、56、60、64、76、77
5 级珍贵度的装备	66、67、68、69、70、71、72、73
6 级珍贵度的装备	65、78、79、80

最强 练级装备组合

第一名	宝くじの切れ端 壹＋贰＋叁
第二名	三重のほうび＋武勋の誉れ

最强 打宝装备组合

第一名	博打道具 壹＋贰＋叁
第二名	咒いの雏人形 大臣＋三人官女＋五人杂子
第三名	无の悟り 笔＋文镇＋すずり
第四名	武勋のほうび
第五名	呼运のお守り

最强 过关装备组合

第一名	婆娑罗录 天ノ巻＋地ノ巻＋人ノ巻
第二名	咒いの般若面 赤＋白＋黑
第三名	代偿の带纽

满足特殊条件出现的装备

前面介绍了有关珍贵度的小知识，但这并不是全部！因为部分装备是必须要满足特定条件后才会按珍贵度的规律随机出现的！

29	需真田幸村天下统一后才会出现。
31、32	需 6 名角色天下统一后才会出现。
37	需伊达政宗天下统一后才会出现。
45	需伊月天下统一后才会出现。
65、73	需明智光秀天下统一后才会出现。
74、75 76	需 0 名角色天下统一后才会出现。
77	需本多忠胜天下统一后才会出现
78、80	需 14 名角色天下统一后才会出现。

01	02	03	04
05	06	07	08
09	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	32
33	34	35	36
37	38	39	40
41	42	43	44
45	46	47	48
49	50	51	52
53	54	55	56
57	58	59	60
61	62	63	64
65	66	67	68
69	70	71	72
73	74	75	76
77	78	79	80



接着说ごますり棒的故事。一直都没弄清楚上杉谦信在游戏中是男是女，某一天忽然想到用ごますり棒可以验证这一方法。于是马上让谦信装上，没想到打了三关，硬是没听到有人说“我要叫你一声大哥（大姐）”，看来 Capcom 早有预谋。

如何才能快速收集、育成？

本作虽然有16位角色等着玩家去修炼，有96把武器、80件装备等着玩家去收集，但只要掌握方法，很快就能达成这一目标！现在就给大家传授纱迦的心得。

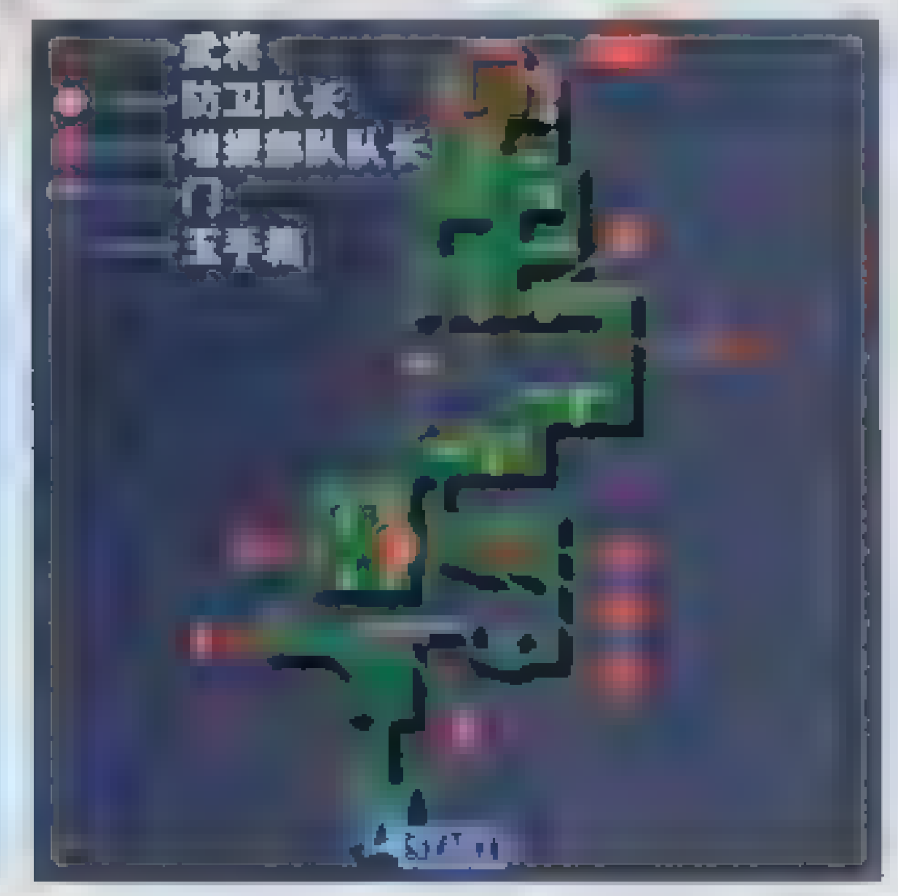
第一步 [illegible]

首先要求玩家用织田家以外的角色通关一次，且在通关过程中打出了本能寺决战。之后我们的目标就是狂打本能寺决战！

之所以要选择本能寺决战，是因为这一关地图小、敌将多，在很短的时间内就能拿到大量玉手箱。本关的敌将共有9名：泷川一益、佐佐成政、佐久间信盛、丹羽长秀、池田恒兴、蒲生氏乡、森兰丸、浓姬、织田信长。再加上地图上本来就有一个玉手箱，总共可以获得10个玉手箱（或豪华玉手箱）。玩家可根据自己的实力来调整难度，普通或困难都行，但不推荐究极。因为本关有3个必打的敌将：森兰丸、浓姬、织田信长，在究极难度下他们可不是吃素的。

本能寺决战地图

①	泷川一益
②	佐佐成政
③	佐久间信盛
④	丹羽长秀
⑤	池田恒兴
⑥	蒲生氏乡
⑦	森兰丸
⑧	浓姬
BOSS	织田信长



一次10个玉手箱，对于初期来说已经相当可观了。而我们的目标是要打出一套打宝装备组合。完成目标后就可以转战了。以后所有未练过的角色都可以来本能寺决战打几把好武器，之后再打天下统一模式自然轻松不少。

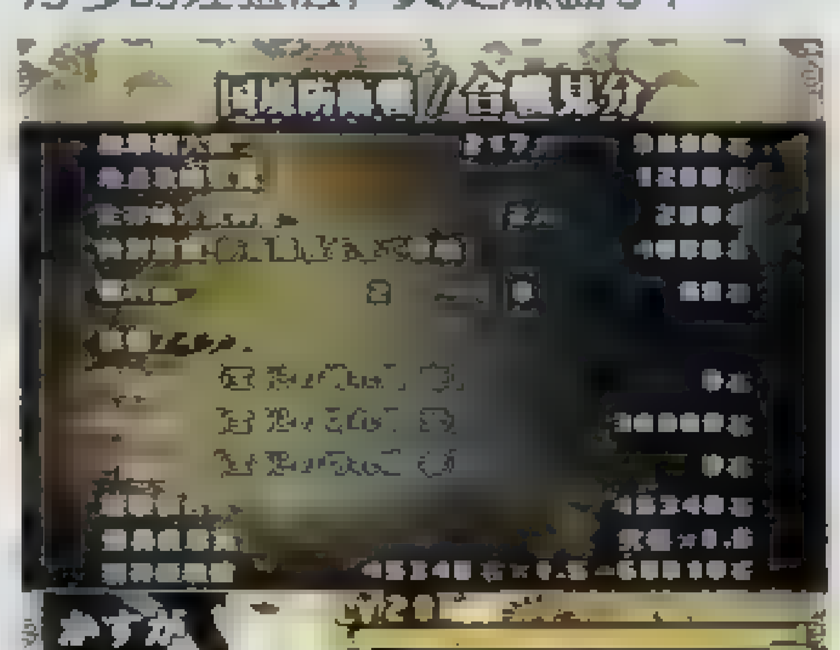
第二步 [illegible]

国境防卫战是在天下统一过程中随机出现的，具体条件不明。建议放慢统一进程，这样比较容易出。国境防卫战是整个游戏中比较特殊的一关，玩家只要在4分钟内守住大门，就可以顺利过关。本关有三大优点：一、不用打敌将；二、4分钟必过关；三、敌人的主要目标不是玩家。所以本关可以说是游戏中最简单的一关。

前面已经说过了，最好的装备、最强的武器都要在究极难度下才能打出来。而要打究极难度的话，国境防卫战自然是最佳选择。而且本关有6个玉手箱（含豪华玉手箱），在两处山头上各有1个。另外在本关的最后45秒时会出现最后4个突袭队长，将他们击败的话又能各拿到1个。对于4分钟时间来说，已经相当合算了。如果之前已经在本能寺取得了好的打宝装备组合，更是省心无比。本关出现的豪华玉手箱，有很大几率变成六级武器。

因为本关敌人的目标是大门而非玩家，所以就算是完全没有练过的角色，也可以装上博打道具或宝くじの切れ端来这里大捞一笔。纱迦就经常干这种"利欲熏心"的事。打的时候，先去两侧山头拿玉手箱，接下来就是对付攻门的敌人，只要干掉为首的突袭队长就OK了。可以等一群敌人挤在门前时放BASARA技，一下子可以杀掉大批敌人，而且获得的经验值极高，可谓一举两得。

由于有究极难度的经验值倍率加成，本关也是最好练级的一关。只要干掉4处防卫队长，就能拿到4000石的额外奖励。如果装备上宝くじの切れ端，一次最多可以拿6万多的经验值，真是赚翻了！



▲一般说来，在究极难度下打过本关可拿到约1万石的经验值，加上4处防卫队长击败后的5200石，再加上彩票碎片系列的3万石，总数可达4万5000石！由于是究极难度，所以最后还要乘以1.5倍，6万多石经验值就是这样得来的！

第三步 [illegible]



▲实践证明，国境防卫战绝对是打宝练级、杀人放火的首选关卡！

前面已经介绍过了，在随机难度下，过关后会显示此关的运势，如果是"大吉"的话，玩家有可能获得很好的武器和装备。但"大吉"的出现条件是随机的，也就是说，还是得看运气。

但随机难度有一个特性：每次开机后进入游戏的第一战，选择随机难度的话，就必定是大吉！无论用什么角色、选择什么战场，都必定是大吉！但大吉只限于第一战，如果中途退出或是选择别的战场就失效了。

在大吉下拿到的武器，动辄就能上八九十级，就连最难拿的三卷婆娑罗录也很容易拿到。为了获得最大收益，当然是装上博打道具最为超值。但大吉时此战难度必定为究极，所以还是很没志气地选择国境防卫战吧！

运用这个方法，只要你反复开关机，定然可以迅速拿到最强的武器和装备——只要你不心疼你的爱机。



▲开机打大吉和《真·三国无双4》调时间拿奇才真是如出一辙，Capcom果然是有备而来。

万人斩不是梦

《战国BASARA》因为一没有友军的困扰，二没有时间的限制，所以只要你有耐心，想杀多少人都可以。当然，话虽这么说，真要想万人斩的话还是要讲究一些技巧的。这里推荐打长筱反击战，在武田信玄的本阵附近有好几个防卫队长都是弓兵。只要先轻轻打他一下，他就会老老实实地躲开，之后就在据点门口大开杀戒吧。

不过万人斩说起来容易做起来难，整个过程非常枯燥。目前已确认屏幕上可以显示5位数的杀敌数，哪位读者有耐心的话可以试试能不能显示6位数的杀敌数。



击败战国最强

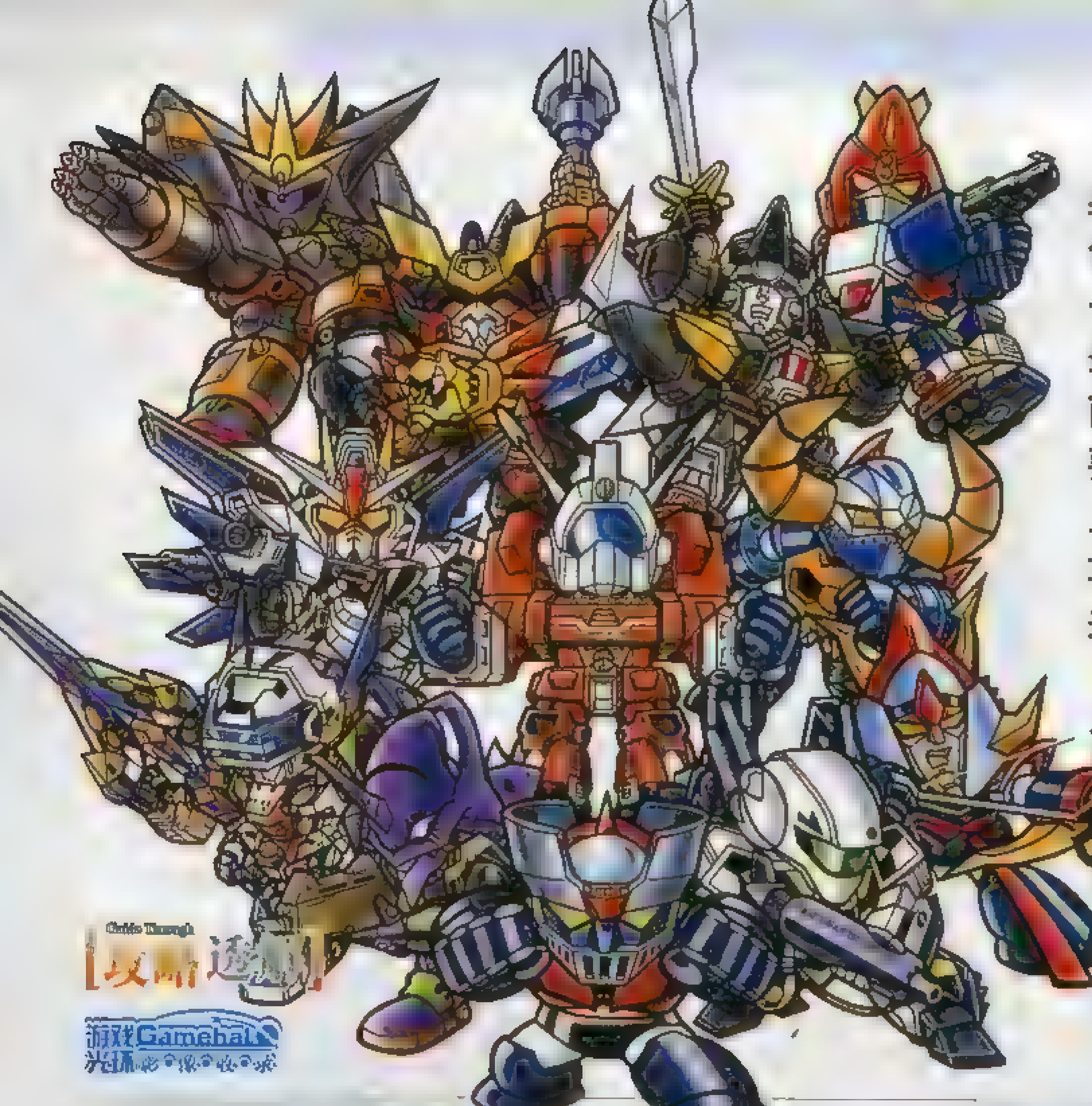
要想打败被称为"战国最强"的本多忠胜，其实也不难，当然前提是你必须有好装备。如果有婆娑罗录套装的话，就不用多说了，谁都能赢。如果没有的话，改用呪いの般若面套装也不错，在4倍攻击力的加持之下，很快就能把究极下的本多忠胜干掉。不过如果不用这两套装备的话，就得凭真本事了。

本多忠胜的特性在于挨打过程中不会闪，挨完打后则会后退。利用这一特性，如果能将其背向逼入角落，任何人都可以将其活活打死。除此之外就是多用长距离突进技（比如伊达政宗的MAGNUM STEP），不断追击，就能令其毫无还手之力，直至被KO。当然，玩家的攻击力是最关键的，不然就算本多忠胜站着一动不动，你恐怕也得砍上十分钟才能将其干掉。



编辑部评出的《战国BASARA》恶搞MOVIE前三名——第三名：伊[illegible]天上[illegible]；第二名：[illegible]开场动画，战国美少女战士大变身；第一名：上杉家的开场动画，上杉谦信[illegible]。

文 阿修罗＆沙罗



直到阿修罗和沙罗眼冒金星开始和美编GG排版的时候，游戏的发售日刚过去不到一个星期。为了能让大家看到最迅速的《α 3》攻略，我们两个罗这一个星期来除了必要的吃饭和休息时间外，每天几乎都有16小时都是在疯狂攻略。这一次，我们向责编要来了16页的大篇幅，希望能让广大“机战犯”们满意。由于月末大作云集，参与制作攻略的只有我们两人，所以这一次无法将4个主角不同路线的全部关卡一起放上，还请大家见谅。下一期杂志中我们将收录超级系、真实系男主角的独有路线关卡，以及更加详细的研究，敬请关注！



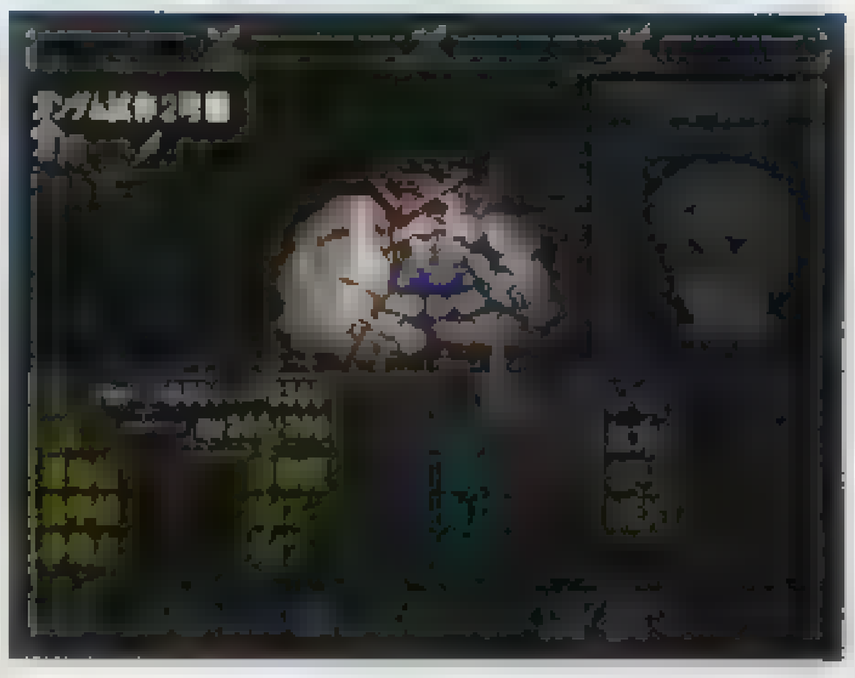
第3次超级机器人大战 α 终焉的银河	Banpresto	S·RPG
PS2	[illegible] 2005年7月28日	日版
	对应 [illegible]机器人大战 专用PS2 [illegible]	推荐玩家年龄 1[illegible]岁以上

SYSTEM GUIDE 系统介绍

操作方式

战斗模式		战斗准备画面	
左摇杆	移动光标	L3	切换不同的援护机体
右摇杆	旋转／放缩视角	□	察看敌我双方的命中回避率
十字键	效果同左摇杆	△	开关战斗动画
L1/R1	切换未行动的己方角色	L1/R1	在反击／防御／回避3种选择中切换
L2/R2	搜索敌方角色	**战斗动画进行中**	
L3	开关地图的网格线	○	加快动画的速度，可随意控制
R3	标注当前光标所在的方格	×	中断战斗动画
SELECT	帮助信息提示键	**剧情模式**	
START	用彩色标记敌我方小队	□	察看绿色专用语的解释
○	确定／加速简易战斗画面	△	察看最近一段时间的对话
×	取消／察看光标所在格的地形	R3	进入自动对话模式
△	可更改的自由设定按键	R1+○	加快对话速度
□	可更改的自由设定按键	R1+START	跳过一段对话

快捷键



本作中新增了“自由设定按键”这个系统。玩家可以在战斗地图中的システム选项里自由设定△和□键的功能。默认状态下，当光标停留在未行动的己方小队上时，□为切换小队内不同的机体担任小队长，△为令机体变形；当光标没有停留在未行动的己方单位上时，按住△可以加快光标的移动速度，□在默认状态下不使用。建议把这两个键分别调成“セーブ”和“ターン终了”，这样可以大幅加快速度。这里有个BUG：将快捷键指向“能力”的话，就能够直接利用快捷键调查带有“？？？”字样的敌人。如此一来，“侦察”这个指令也就没有存在的意义了。

SL大法必学快捷键

R1+R2+L1+L2+SELECT+START
热启动游戏至标题画面

热启动后按住SELECT
热启动并读取战斗中断存档

Check it out!

本作非常体贴初次接触《机战》的玩家，提供了非常强大的帮助信息提示功能。在大部分情况下，玩家只要按下SELECT键就能够看到关于操作或者一些游戏专用名词的解释。

系统详解

小队系统

本作的小队系统继承自前作《α 2》。FANS对于这个系统褒贬不一，不过可以肯定的一点是，小队系统是比较复杂的。如果要想深入地讲解清楚这个系统，恐怕我们的攻略篇幅立刻就被占了一半。如果大家想要深入了解这个系统，可以去levelup论坛查找一下阿修罗前一段时间所发的一个关于《α 2》中的小队系统的研究帖。

为了让大家都能理解，下面我们就用一些简单的说法来概括一下这个系统：每个小队最多可以容纳4台总コスト值不超过5的机体；小队的移动类型是小队成员共有的移动类型，如果小队成员的移动类型互不相同，则默认为“陆”；小队的移动力是小队各成员移动力平均值的整数部分；不同的机师担任小队长（机体排在小队最前面）可以让小队获得不同的奖励效果；如果小队中有修理机或补给机，那么每回合小队成员可以回复10%的HP或EN；部分机体的特殊防御能力可以为整个小队共享；拥有PLA武器的机体可以参与小队攻击，



拥有ALL武器的机体可以同时打击整个小队的成员；PLA武器在进行小队攻击时攻击力为普通情况下的40%；ALL武器在攻击由多台机体组成的小队时攻击力会随着人数的增多而被分散；战斗时小队员获得的经验值和PP值分别为小队长所获得的75%和50%。

小队编成的基本原则有两个：攻击与辅助并重，移动力重视。基于第一条原则，每个小队至少有一名主战机体担任小队长，余下的机体负责回复，举例来说，一台攻击机，加修理、补给机各一台，再配上一台拥有广域防御罩的机体，这样的阵容是比较完美的。基于第二条原则，要尽量让小队全员可以在空中自由行走（变形、换装或加飞空芯片），尽量每个小队配备一名拥有“加速”的机师。本作中因为宇宙的场景很多，所以全员飞空的要求相对比前作低了很多。

©葦プロ ©GAINAX/Project Eva.・テレビ東京 ©1997 GAINAX/EVA製作委員会 ©サンライズ ©SEGA, CHARACTER SO AUTOMUSS CHARACTER DESIGN・KATOKI HAJIME © 創通エージェンシー・サンライズ ©創通エージェンシー・サンライズ・毎日放送 ©ダイナミック企画 ©東映 ©東映アニメーション ©東北新社 ©BANDAI・VICTOR・GAINAX © [illegible] クウェスト © [illegible] Ka[illegible] Ka[illegible] [illegible] BANPRESTO 2005

Check it out!

本作的小队编成系统做了一些改良，玩家可以在每话结束后的整备画面中“小队编成”一项中自由调整小队。在这里，玩家可以自由检索小队中各机师、各机体的能力，也可以在这里直接让机师进行换乘。觉得编成小队很麻烦的玩家还可以选择“自动编入”，由电脑根据一定方针帮你编排小队。不过要注意自动编入时电脑会自动将一些机体的驾驶员或机体进行更换。

对于自己比较满意的小队，如果害怕因为剧情强制出击而被拆散，可以按START键选择“P登录”将其记录下来，想要的时候只要在任意一个小队栏中选择“登录呼出”即可。但要注意的是，使用“登录呼出”时若我方驾驶员已经换了其他机体或装备，那么使用后驾驶员会自动换乘登录中的机体和装备。此外，考虑到MAP武器的使用，建议在每个小队中配备一个会“觉醒”的角色，这样便能够在一回合之内发动MAP武器了。



精神指令

“精神指令”是《机战》的特色系统，每代这些指令都会进行一些增减，或者修改其具体效果。下面就为大家列出本作中全部精神指令的作用。由于本作中各个角色使用相同精神指令所需消耗的SP点数也是不同的，所以表中不会列出具体的消耗点数。



Check it out!

由于本作同样采用了精神指令消耗点数个性化的设定，所以就出现了一些实用精神消耗极少的“抢手机师”。《电脑战机》的フェイ拥有30点的祝福，《0083》的キース拥有15点的应援，《SEED》的マユラ拥有15点的信赖和10点的努力，《飞越巅峰》的ノリコ同样拥有10点的努力，《SEED》キラ的てかげん只要1点，《战国魔神》的レミー有35点的脱力，而《勇者王》的ボルフォッグ则有45点的かく乱。

指令名	作用范围	效果
热血	自己	有一次机会令攻击敌人造成的伤害值或“歌”的效果变成2倍
魂	自己	有一次机会令攻击敌人造成的伤害值变成2.5倍
士气	自己小队	在下一次战斗中小队全员的攻击都变为会心一击，不能与热血或魂效果重叠
ひらめき	自己	必闪，有一次机会完全回避敌人的攻击
直感	自己	同时获得必中和必闪的效果
不屈	自己	有一次机会令受到攻击的伤害值变成10
铁壁	自己	一回合内将敌人攻击产生的伤害值变为1/4
集中	自己	一回合内令自己的命中率和回避率上升30%
必中	自己	一回合内令自己的命中率上升为100%
感应	己方1机	一回合内令指定的己方1台机体的命中率上升为100%
加速	自己小队	一次令小队的移动力+3，直到开始移动为止可一直保持效果
觉醒	自己小队	增加一次行动机会，不能重复使用
根性	自己	令自己机体的HP恢复最大值的30%
大根性	自己	令自己机体的HP完全回复
信赖	己方1机	令指定的己方机体的HP回复2000
友情	己方小队	令指定的己方小队所有机体HP全回复
绊	己方全体	羁绊，令地图中的己方全体机体HP回复其最大值的50%
补给	己方1机	令指定的己方1机回复全部EN以及弹数

指令名	作用范围	效果
期待	己方1人	令指定的1名己方机师回复50点SP
气合	自己	气力上升10
气迫	自己	气力上升30
激励	自己小队	令自己小队全部机师的气力上升5
情热	自己	热情，歌EN上升10000
てかげん	自己	手加减，下一次战斗时当可以将敌方击坠时令其留下10点HP，只对技量比自己低的对手有效
狙击	自己	下次战斗除地图兵器及射程为1的武器外，所有武器射程+2
直击	自己小队	下次战斗时令攻击目标的小队不发动特殊防御能力以及援护防御，并附加“サイズ补正无视”效果（原始恶魔能力除外）
侦察	敌方小队	调查指定的敌方小队中各机体的能力
脱力	敌方小队	令指定的敌方小队机师的气力下降10
かく乱	敌方全体	扰乱，一回合内敌方全体命中率减半
爱	自己	同时获得加速、必中、必闪、热血、气合、努力、幸运的效果
勇气	自己	同时获得加速、必中、不屈、热血、气合、直击的效果
幸运	自己小队	下一次战斗后所获得的资金变为两倍
祝福	己方小队	令指定的己方小队获得幸运的效果
努力	自己小队	下一次战斗后获得的经验值变为两倍
应援	己方小队	令指定的己方小队获得努力的效果

特殊技能

特殊技能是一个体现机师各自特色的系统，每名机师都拥有各自不同的技能。自从《机战》引入了PP值系统以后，玩家可以通过消耗PP值来让机师学习一些并非天生拥有的技能（包括天生技能在内，每名角色最多拥有6种技能），从而让他们能够适应更多不同的战况。下面为大家列出本作中可以学习的特殊技能的列表。



▲当技能全部学满以后，就可以覆盖以前的技能学习新的技能。

技能名称	能力效果	所需PP值
切り拂いLv	物理攻击无效化，由技能等级、敌我双方的技量差来决定发动几率	20+5×技能等级
シールド防御Lv	减轻60%的伤害，由技能等级、敌我双方的技量差来决定发动几率，防御时必发动	20+5×技能等级
底力Lv	随着HP减少令命中率、回避率、装甲以及会心一击率上升	20+5×技能等级
カウンター	反击时比攻击方先出手	20+5×技能等级
援护攻击Lv	对邻近的小队长进行援护攻击，1回合内可使用与等级数相同的次数	80+20×技能等级
援护防御Lv	对同一小队的机体进行援护防御，1回合内可使用与等级数相同的次数	80+20×技能等级
SPアップLv	令SP最大值上升等级数×6的点数	20+5×技能等级
斗争心	出击时气力+5	80
战意高扬	从出击后我方第2回合开始，每回合气力+2	70
气力+（回避）	在回避攻击后原本的气力增减值基础上气力+1	70
气力+（命中）	在攻击命中后原本的气力增减值基础上气力+1	70
气力+（ダメージ）	在受到攻击后原本的气力增减值基础上气力+2	70
气力+（击破）	在己方机体击坠敌机后原本的气力增减值基础上气力+1	70
集束攻击	在对多台机体构成的小队进行全体攻击时，在原本减少的伤害值的基础上+10%伤害	200
Eセーブ	令武器的EN消耗变为80%	150
Bセーブ	令武器的弹数变为1.5倍，小数点后舍去	150
ラーニング	作为小队员能够获得与小队长相同的经验值与PP值	100
连携攻击	进行援护攻击时必定出会心一击	200
支援攻击	参加小队攻击时伤害值变为通常的1.5倍	150
见切り	气力130以上时最终命中率、回避率以及会心一击率上升10%	150
ガード	气力130以上时伤害值变为通常的80%	150
气力界限突破	气力上升的上限变为170	100
修理技能	使用修理机的修理指令时HP的回复量变为通常的1.5倍	80
补给技能	搭乘补给机时可以在移动后使用补给指令	100
サイズ差补正无视	取消因为机体体积差而造成的伤害减弱效果	150

标题菜单的动画演示

在标题菜单不按任何按键，静待缩略版的主题歌演奏结束，这样玩家就可以看到游戏中的战斗动画集锦。这样的动画集锦一共有3段，会依次循环播放，需要观看3次才能全部看完。

Check it out!

本作中"SP回复"只会作为机师的天生技能出现，不能用PP值系统学习。除去真实系男主角采用天生具备这一技能外，原作角色只有ラクス(《SEED》)、ミチル(《盖塔》)和カトル(《W》)拥有这项"绝技"。此外，由于在本作中，熟练度的高低关系到了气力的增减——熟练度越高，则获得资金、气力越少，同时敌人数量越多、难度越大。因此，非一线战斗员的气力提升起来比前作困难，气力+(击破)则可以弥补这一改变带来的问题。



本作中气力对于伤害值的影响比较明显，气力界限突破成为了主战队员的必备技能。游戏后期有许多关卡都有后半部分，一开始时我方气力便为最大，此时有170气力的角色是非常理想的战斗力。

ALL武器是快速解决战斗的关键，但由于攻击复数敌人时威力会随着敌人的数量递减，因此在学习了"集束攻击"以后，攻击复数伤害值会提升10%，这使得ALL武器变得比前作更加实用。

有些机师天生具备有等级的技能，但是很可能无法到达最大值的9级，本作中用PP值继续学习时不会占据额外的技能栏，而是采用"Lv天生等级+学习等级"的形式来表现。如果某位驾驶员的技能已经全部占满，那么还可以覆盖掉原有的一些技能(NEWTYPE等主角专用技能除外)，来学习其他技能。

本作有个小BUG，在机体移动时，只要在其移动结束前按×键取消移动，那么机体的EN可以得到回复。取消移动前移动几格就回复几点EN。

生日血型系统

和系列以前的作品一样，在游戏开始的时候玩家可以自由设定主角的生日以及血型。这些参数最后会决定主角所拥有的精神指令的种类、习得的等级，以及所消耗的SP点数。而除了根据十二星座以及4大血型来判断的基本规则外，游戏中有一些特殊的血型和生日的组合，使用这样的组合将会产生独特的精神。目前已知的特殊生日血型是系列惯有的"11月11日B型"，这是游戏监督寺田贵信的数据。超级系男女主角使用这个组合可以获得"感应(10)、不屈(10)、铁壁(10)、热血(30)、气迫(40)、爱(50)"的精神，而真实系的男女主角则可以获得"感应(10)、不屈(10)、集中(10)、热血(30)、魂(40)、爱(50)"。至于其他的特殊组合，由于时间紧迫所以无法一一验证。如果有进一步的消息，我们将会在后续的研究中为大家放出！



武器解说



每种武器都被划分为射击系和格斗系两种类型，机师的格斗/射击会影响该武器的实际使用效果。本作中，武器的种别共有普通、PLA、ALL和MAP这4种，PLA武器是机体参加小队攻击时所使用的武器，ALL武器是可以攻击一个小队的全体攻击武器，而MAP武器则是我们通常所说的"地图兵器"，拥有同时打击多个小队的能力。武器的属性分为S、P和B这3种特殊类型，P属性武器可以在移动后攻击；B属性武器代表该武器为光束武器，可以无视PS装甲，但是对水中敌人伤害力锐减；S武器表明该武器附加有特殊效果。S武器的效果又分为P系和R系两种，P系武器会对机师产生效果，通常为气力下降或SP吸收、精神禁止等；R系对机体本身产生作用，包括移动力下降、EN吸收和装甲值下降等。注意R系的武器效果是一回合内有效。

强化芯片

强化芯片在《机战》里相当于机体的装备，是很受欢迎的道具。本作中新增了一些前作中没有出现过的芯片，下面就为大家列出这些新芯片的作用。



カスタムOS	机体类	运动性+10、命中率+10
ピンクハロ	机体类	移动力+1、运动性+10、命中率+10
アナライザー	武器类	会心一击率+10
アナライザー+	武器类	会心一击率+20
アナライザー++	武器类	会心一击率+30
エースのお守り	特殊类	出击时气力+10
ファンの花束	特殊类	不受机师系特殊武器的影响
ミンメイのディスク	特殊类	每回合回复10点SP
バサラのディスク	特殊类	每回合气力+2

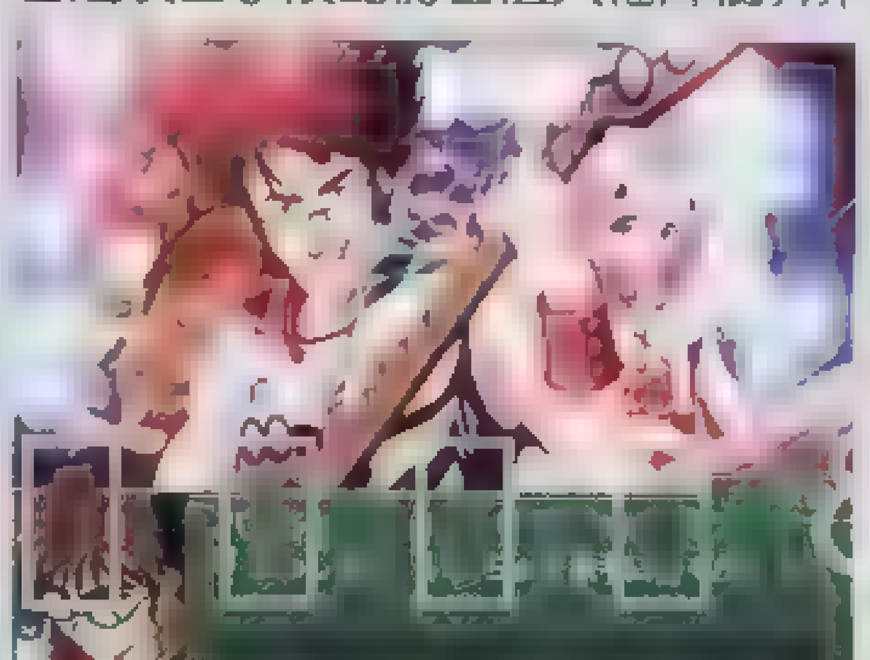
歌魂系统

以唱歌为主题的《超时空要塞7》拥有自己独特的系统，这就是歌魂系统。本作的歌魂系统基本和以前的《机战D》是一样的。热气バサラ和ミレーヌ这两名角色不能直接参与战斗，但是他们可以用不同的歌曲来支援作战的同伴。他们的歌曲按照效用来分有很多种，可以提升己方同伴的气力以及各项攻防数值，抵消S武器的P系副作用，甚至还能够恢复少量SP。唱歌会消耗"歌エネルギー"(简称"歌EN")，除了使用专用的精神"情热"以外，歌EN是不可回复的。歌曲的效果与两人的歌魂值高低有关，这项数值取代了通常机师的格斗/射击值，同样可以用PP值进行培养。歌曲除了对己方同伴拥有特殊效果外，还对"原始恶魔"系的敌人有特效。由于"原始恶魔"能力会令普通攻击手段的伤害值大幅降低，所



以总是令人很头疼。而歌曲则可以无视原始恶魔能力，对原始恶魔造成直接伤害。无论是提升我方状态还是对原始恶魔进行攻击，歌曲同样可以用"热血"精神来提升效果。バサラ和ミレーヌ可以演唱的歌曲会随着剧情的发展而逐渐增多。在后期追加了SB装备以后，他们还可以使用歌曲的合体技，甚至包括地图歌曲兵器，十分惊人！

除去バサラ和ミレーヌ外，勇者机器人マイク·サウンダース13世也有一种武器"ディスクP"属于歌曲。这个武器可以令己方1个小队提升5点气力，但是对原始恶魔没有特效。而且マイク本人也不具备歌魂以及歌EN——反过来说，这一招也因此没有了使用上的限制。



全改造奖励

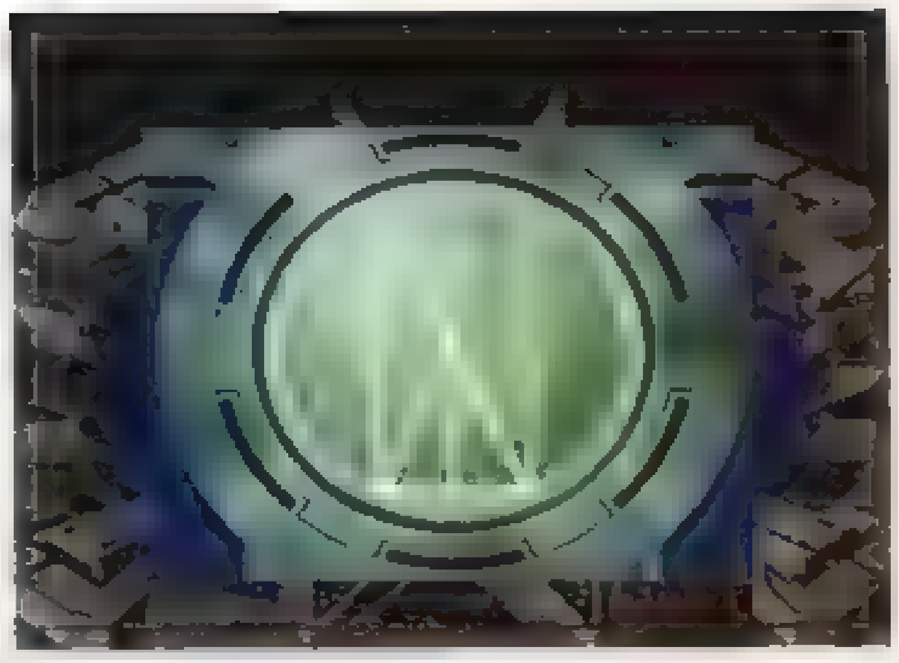


本作中，如果将机体的HP、EN、运动性和装甲这4项参数改造至最大值，那么玩家就可以从12项全改造奖励中选择一项附加在该机体上。这12项奖励分别是：

- コスト值下降
- HP上限提升10%
- EN上限提升10%
- 运动性提升10%
- 装甲值提升10%
- 机体的移动力+1
- 地形的"空"适应性变为A
- 地形的"陆"适应性变为A
- 地形的"海"适应性变为A
- 地形的"宇"适应性变为A
- 特殊防御罩消耗的EN变为0
- 除地图兵器和射程为1的武器外射程+1

巨神伊汀系统

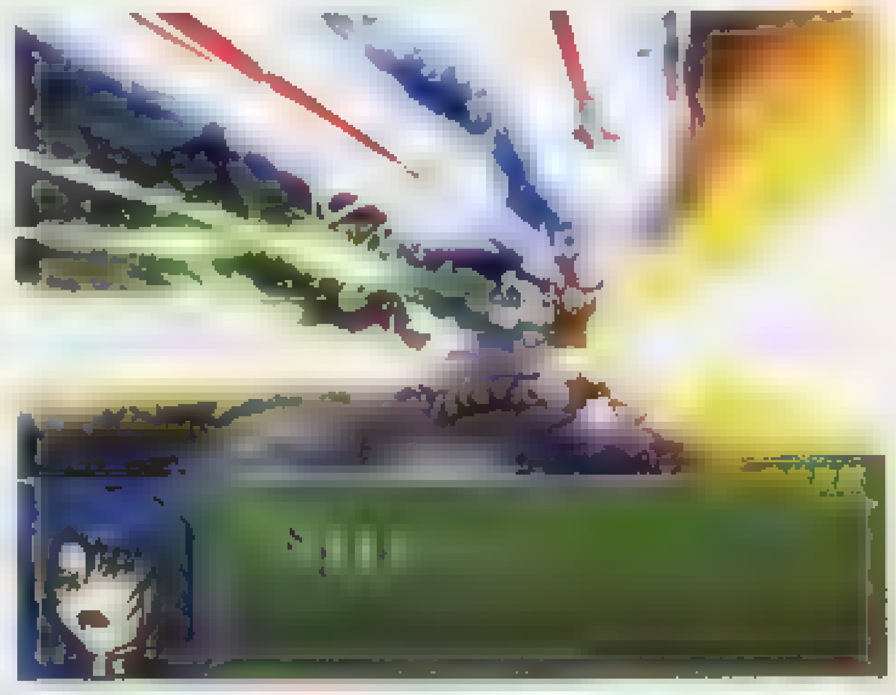
本作的巨神伊汀拥有威力无限大、无限远的地图武器。但其发动条件非常苛刻：首先巨神需要不断与敌人交战，随着交战次数的提升（尽量不要击破敌人），伊汀的能量计会慢慢提升，能量计有5个等级，每提升一个等级，伊汀的武器威力就会上升100点，EN上限也会增加。当能量计提升两次后，伊汀会增加一个全体攻击的武器"全方位导弹"，而能量计再提升两次后，伊汀的EN变会变成无限大，同时增加攻击力高达9999的"伊汀之剑"和"伊汀之枪"（两者均是剧情获得，剧情发生前是无法出现的）。而当伊汀的HP为一半以下时，"伊汀之剑"和"伊汀之枪"的ALL类型武器便能够使用，HP为黄色状态时，方能使用MAP类型的"伊汀之剑"和"伊汀之枪"。注意在多次击破敌人后，伊汀的能量计会有所下降。



合体攻击一览表

本作的合体攻击与前作不同，即使拥有合体攻击的机体没有编排在同一个小队中，而是在地图上相邻时，也一样可以使用合体攻击。这无疑大大增强了小队编成的灵活性与游戏的战略性。

攻击力8000以上		
9300	ゴルディオンクラッシャー	ジェネシック・ガオガイガー+ゴルディマーグ
8200	超电磁烈风正拳突き	コン・バトラーV+ボルテスV+ダイモス
8000	天上天下一击必杀炮・改	バンプレイオス+R-GUNパワード
8000	龙卷斩舰刀・逸骑刀闪	ダンゼンガー+アウセンザイター
攻击力7000以上		
7900	ジャイアントカッター逆さ斩り	ガイキング+大空魔龙
7800	Fダイナミックスペシャル	マジンガーZ(甲儿)+グレートマジンガー(铁也)+ゲッタードラゴン（龙马）
7600	超电磁スピンVの字斩り	コン・バトラーV+ボルテスV
7500	火车カッター	ガイキング+大空魔龙(ボリューション)
7200	コンビネーション・アサルト	フリーダムガンダム（MS）+ジャスティスガンダム（MS）
7100	ユニゾンキック	EVA初号机+EVA贰号机
攻击力6000以上		
6800	EVA一齐射击	EVA初号机+EVA贰号机+EVA零号机・改
6700	ツイン・バード・ストライク	ビルトビルガー+ビルトファルケン
6700	ジーナスアタック	VF-22S・Sボーゲル IIB（マックス）+VF-22S・Sボーゲル IIB（ミリア）
6700	ゴルディオンクラッシャー（MAP）	ジェネシック・ガオガイガー+ゴルディマーグ
6700	ダブルピンポイントバリアパンチ	YF-19(B)(イサム)+YF-21(B)(ガルド)
6600	エメラルドフォースアタック	VF-19Sエクスカリバー F(ガムリン)+VF-19Fエクスカリバー F(ドッカー)+VF-19Fエクスカリバー F(フィジカ)
6500	スカルフォーメーションアタック	VF-1S・Sバルキリー F(フォッカー)+VF-1S・Sバルキリー F(辉)+VF-1S・Sバルキリー F(柿崎)
6500	ダイヤモンドフォースアタック	VF-17Sナイトメア(金龙 or ドッカー)+VF-17Dナイトメア(ガムリン)+VF-17Dナイトメア(フィジカ)
6100	TRY AGAIN	VF-19改Fバルキリー SB+VF-11MAXL改SB+VF-17T改ナイトメアSB+シビル
6100	ダブルバーニングファイヤー	マジンガーZ(甲儿)+グレートマジンガー(铁也)
攻击力6000以下		
5200	ダブルマジンガーブレード	マジンガーZ(甲儿)+グレートマジンガー(铁也)
5400	TRY AGAIN	VF-19改Fバルキリー SB+VF-11MAXL改SB+VF-17T改ナイトメアSB
4900	POWER TO THE DREAM	VF-19改Fバルキリー SB+VF-11MAXL改SB+VF-17T改ナイトメアSB
4400	TRY AGAIN（MAP）	VF-19改Fバルキリー SB+VF-11MAXL改SB+VF-17T改ナイトメアSB
4400	HOLY LONELY LIGHT	VF-19改Fバルキリー SB+VF-11MAXL改SB+VF-17T改ナイトメアSB
4100	MY FRIENDS	VF-11MAXL改SB+VF-19改Fバルキリー SB+VF-17T改ナイトメアSB
4000	突击ラブハート	VF-19改Fバルキリー SB+VF-11MAXL改SB+VF-17T改ナイトメアSB
3900	POER TO THE DREAM（MAP）	VF-19改Fバルキリー SB+VF-11MAXL改SB+VF-17T改ナイトメアSB
3800	PLANET DANCE	VF-19改Fバルキリー SB+VF-11MAXL改SB+VF-17T改ナイトメアSB
3400	HOLY LONELY LIGHT(MAP)	VF-19改Fバルキリー SB+VF-11MAXL改SB+VF-17T改ナイトメアSB
3100	MY FRIENDS（MAP）	VF-11MAXL改SB+VF-19改Fバルキリー SB+VF-17T改ナイトメアSB
3000	突击ラブハート	VF-19改Fバルキリー SB+VF-11MAXL改SB+VF-17T改ナイトメアSB
2800	PLANET DANCE	VF-19改Fバルキリー SB+VF-11MAXL改SB+VF-17T改ナイトメアSB



给第一次接触《机战》的读者

★在标题菜单的OPTION选项中，"攻略Q&A"一项中有关于游戏基本系统的详细解说。如果你是初次接触这个游戏，可以考虑在开始游戏前熟读这一部分。

★如果你已经看到了上面这条建议，但是却苦于不懂日文，那么请看下面的建议。

★在开始新游戏时，玩家除了可以选择"本编シナリオ"进入正式游戏外，还可以选择"ガイダンスシナリオ"进入教学模式。在这模式里，老师薇莱塔和学生阿拉德会详细地讲解游戏的基本玩法。这个模式总体来说是比较通俗易懂的。

★本作和《α2》一样，分成超级系/真实系、男女主角总共4条路线。这4条路线除了担任主角的人物不同外，在剧情上都存在着只属于他们各自的部分。如果想要将机体和人物图鉴收集率都达到100%，请尽量将4条路线都通关。

★关于改造继承：在本作中，有许多的机体实际上都能够继承其他机体的改造。比如初期登场的魔神恺撒继承魔神Z、真盖塔继承盖塔龙等等。其中攻击高达更是能够将其改造等级继承给后继机自由高达，以及正义高达、暴风高达、决斗高达、攻击高达口红装等等。可谓改一得五！大家不可不读啊！

通关特典

游戏通关一次后，系统会提示玩家存档。读取该档后，玩家可以选择从"MORMAL"、"EXTRA HARD"模式重新开始游戏。2周目一开始时，继承50%的资金与PP值，3周目继承75%，4周目则100%继承。此外若从"EXTRA HARD"模式开始游戏，那么我方机体的武器不能改造，并且敌人强化且PP值的消费量加倍！这无疑给玩家更大的考验。只是将该模式通关后，还会新增一个SPECIAL模式。在SPECIAL模式下，所有机体、武器的改造段数为15段，小队编成所占格数减少0.5（机体最小为0.5），同时能够获得全部种类的强化部件（数量不一）。玩这个模式，相信能够体会前所未有的爽快感吧！



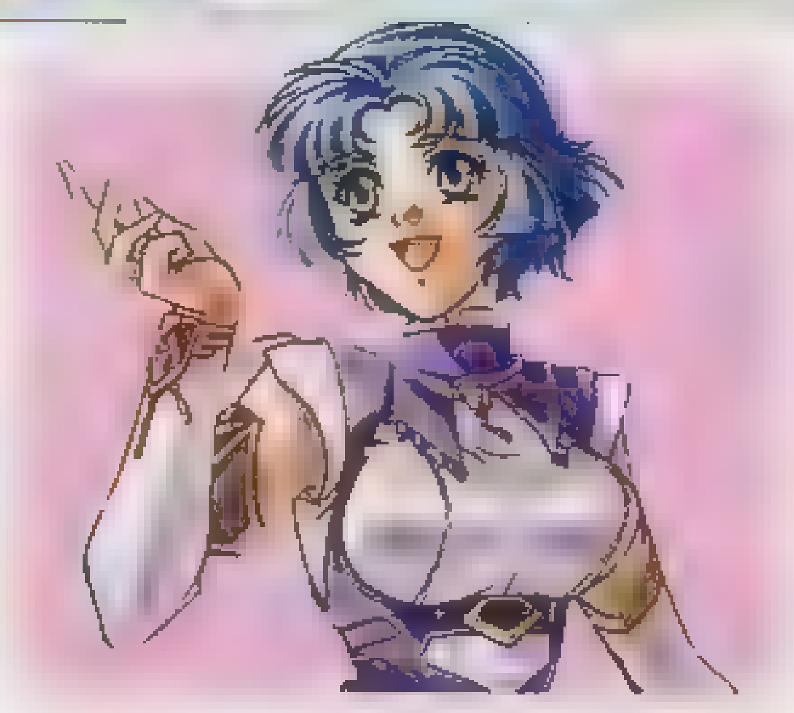
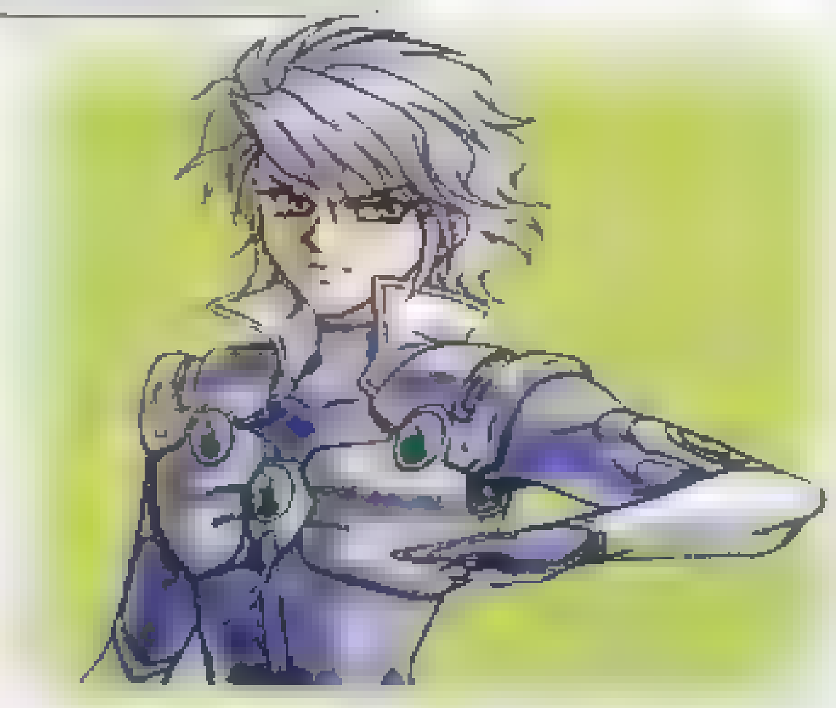
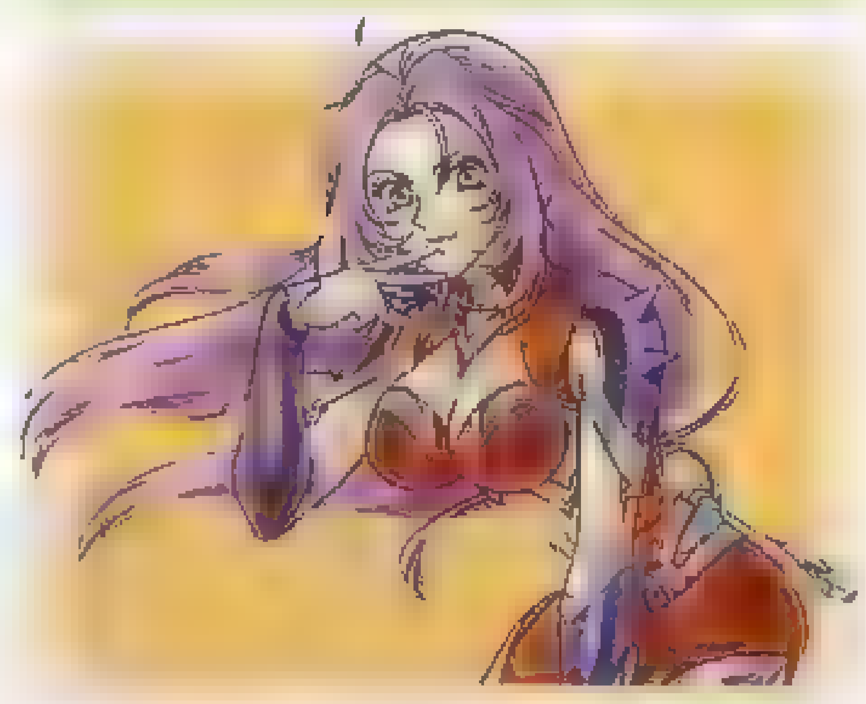
超越剧情的音乐选择

本作中玩家可以自由设定战斗动画的背景音乐。只要是已经听过的BGM，都可以自由选择。同时，在进入游戏前只要观看了标题画面的动画演示，那么即使在游戏初期也可以选择更多的BGM了。

SCENARIO CHART

流程表

注：流程表可以在标题画面中的选项模式中查看。其中的附加关可以在流程表中进行游戏。

狩野东真

- 第1话A　斗志、炎に燃ゆる　斗志，在火焰中燃烧
- 第2话A　さらばGGG，さらば勇者　再见了GGG，再见了勇者

水羽楠叶

- 第1话B　出击！钢の龙虎　出击！钢之龙虎
- 第2话B　新たなる侵略者！立ち上がれV　新的侵略者！挺身而出的超电磁侠V

库乌雷·戈顿

- 第1话C　虚空からの转生　来自虚空的转生
- 第2话C　血の狼烟　血之狼烟

塞莱娜·莱希塔尔

- 第1话D　シークレット・ミッション　秘密任务
- 第2话D　フラッシュ・デイ　闪光之日

共通

- 第3话　逆袭！机界31原种！　反击！机界31原种！
- → 第4话　地狱门、开く　地狱门 开启！
- → 第5话　地球圈绝对防卫线　地球绝对防卫线

狩野东真

- 第6话A　平和，遥か远く　和平，遥远不及
- 第7话A　燃える宙！　燃烧吧，宙！
- 第8话A　立ち上がれ！勇气ある者达　战起来！勇者们
- 第9话A　内なる修罗　内心的修罗
- 第10话A　激震の地底帝国　激荡的地底帝国
- 第11话A　战场の邂逅、そして决别　战场的邂逅于诀别
- 第12话A　守るべきモノ　应该守护之物

水羽楠叶

- 第6话B　北米战线、异常アリ　北美战线，出现异常
- 第7话B　怒りの兽、野生の咆哮　愤怒的野兽、野性的咆哮！
- 第8话B　辉け！不死の勇者　闪光吧，不死之身的勇者！
- 第9话B　再会！ニューヨーク解放战　再会！纽约解放战
- 第10话B　龙を食らうもの　屠龙者
- 第11话B　新たなる人类　新的人类
- 第12话B　别れの宇宙　分别的宇宙

库乌雷·戈顿

- 第6话C　GUNDAM出击　高达出击
- 第7话C　崩坏の大地　崩坏的大地
- 第8话C　诱う声　呼唤的声音
- 第9话C　正义の在处　正义的所在
- 第10话C　消えていく光　消失的光芒
- 第11话C　君と战场　战场与你
- 第12话C　ディーンの火　迪恩之火

塞莱娜·莱希塔尔

- 第6话D　ザ・ビギニング　开端
- 第7话D　ワンズ・ジャスティス　一人的正义
- 第8话D　インビジブル・イントルーダー　无形的入侵者
- 第9话D　アベンジャー　复仇者
- 第10话D　グッバイ・フレンズ　别了 朋友
- 第11话D　パワー・ジャンクション　力之汇集点
- 第12话D　コンクルージョン　结论

共通

- 第13话　もう一度，自らの足で［附加关：光と暗］　再一次 用这双脚……［附加关 光与暗］
- → 第14话　オペレーション・ハルパー　斩首之镰作战
- → 第15话　遥かなる凯歌　遥远的凯歌
- ↓ 第16话　导かれる魂、银河で　银河中被引导的灵魂
- ← 第17话　ディスコード・ハーモニー　不调的和音
- ← 第18话　银河流浪［附加关：母と誓った明日のために］　银河流浪 附加关 为了母亲与许诺的明天］

月球降下

- 第19话A　宇宙に降る星　从宇宙降下的星光
- 第20话A　强袭，砂漠の虎　强袭！沙漠之虎
- 第21话A　プリティ・デビル　可爱的恶魔
- 第22话A　砂尘の果て　沙尘的尽头
- 第23话A　エモーション・ハイ　情绪高扬

月进攻

- 第19话B　悪梦への招待状　前往噩梦的请柬
- 第20话B　异邦人达の归还　异乡人的归来
- 第21话B　里切りの代偿　背叛的代价
- 第22话B　发动する力、无限大　神力发动，无限大
- 第23话B　决战！地狱の月荒野　决战！地狱般的月球荒野

共通

- 第24话　战神の星で　在战神之星上
- → 第25话　选ばれし者、选びし者　被选中者 选择者
- → 第26话　かりそめの旅人［附加关：胜利への誓い］　匆匆过客［附加关 胜利的誓言］
- ↓ 第27话　勇气ある者达の誓い［附加关：驱け拔ける龙卷］　勇者们的誓言［附加关 席卷而过的龙卷］
- ← 第28话　いつか星の海へ　总有一天 前往星之海洋
- ← 第29话　押された烙印　被刻上的烙印

アラスカ行

外宇宙

话	原文	译名
第30话A	终わらない闪光	没有终结的闪光
第31话A	青き清静なる世界のために	为了蓝色清静的世界!
第32话A	守护神の巫女	守护神的巫女
第33话A	晓への脱出	奔往拂晓的逃亡

话	原文	译名
第30话B	ロスト・ディーヴァ	失落的女主角
第31话B	禁断の惑星へ	飞向禁断的行星
第32话B	インフィニティ・ソウル	无限之魂
第33话B	受け継ぎし遗产	继承的遗产

话	原文	译名
第34话A	武人の心、その意味	武人之心，心的意义
第35话A	斗志、谁がために	斗志，为谁而战
第34话B	怒りの强念者	愤怒的强念者
第35话B	魂、久远に	灵魂永在
第34话C	虚ろな魂の捕囚	空虚灵魂的囚徒
第35话C	THE GUN OF DIS	冥府之枪
第34话D	ベトレイヤー	叛徒
第35话D	クロージング・ハート	封闭的心

话	原文	译名
第36话	激突! 勇者VS勇者 [附加关：バサラ放浪]	激突! 勇者VS勇者! [附加关：流浪的巴萨拉]
第37话	果て无き旅路の始まり	无尽之旅的开端

惑星キャラル

话	原文	译名
第38话A	运命の炎の中で	命运之火中
第39话A	果てに待つもの	等待于尽头之物
第40话A	勇者王、最后の刻!	勇者王，最后之时

ボアザン势力圈

话	原文	译名
第38话B	战火は星の瞬きと	战火如星光的闪烁
第39话B	ただ母星のために	仅为自己的母星
第40话B	勇气、果つる时…	勇气耗尽之时……

话	原文	译名
第41话	银河が消灭する日	银河灭亡之日
第42话	超勇者默示录 [附加关：过去からの愿い]	超勇者默示录 [附加关：来自过去的心愿]

话	原文	译名
第43话A	闭ざされた世界で	在封闭的世界中
第44话A	斗志、未来のために	斗志，为了未来
第43话B	真の龙神	真正的龙神
第44话B	四神招魂、ここに	四神招魂
第43话C	人形达の宴	人偶们的宴会
第44话C	钢の战神	钢之战神
第43话D	サイレント・クライ	静寂的哭泣
第44话D	マイホーム・マイフレンズ	我的家，我的朋友

话	原文	译名
第44话	附加关：正义の旗の下に	附加关：在正义的旗帜下

地上でイルイ保护作战

话	原文	译名
第45话A	とらわれの心、叫ぶ时	被囚之心怒吼之时
第46话A	さらば父よ、战士达の旅立ち	永别了父亲，战士们的旅程
第47话A	神になろうとした男	想成为神的人

宇宙で对ザフト战

话	原文	译名
第45话B	忍び寄る终焉	悄悄靠近的终结
第46话B	永远を信じて	相信永远
第47话B	ヒトの见た梦	人类的梦想

バロータ星系へ

话	原文	译名
第45话C	恶梦の突入作战	噩梦般的突入作战
第46话C	野望の第4惑星	野心勃勃的第4行星
第47话C	大宇宙の意志	大宇宙的意志

ボアザン星系へ

话	原文	译名
第45话D	もう一つの母星ボアザン	另一个母星，波亚赞
第46话D	崩れゆく邪恶の塔	崩塌的邪恶之塔
第47话D	因果の海で	因果之海

话	原文	译名
第48话A	失われた者たちへの镇魂歌	逝去者们的镇魂歌
第48话B	银河に死す	在银河逝去

话	原文	译名
第49话	银河に响く歌声 [附加关：新たなる海原へ]	响彻银河的歌声 [附加关：前往新的海原]
第50话	二つの门と二つの星	两道门和两个星球
第51话	终わらない明日へ	无尽的明天
第52话	世界の中心でアイを叫んだけもの	在世界的中心呼唤爱的野兽
第53话	出航! 银河殴り入み舰队!	出航! 突入银河的舰队!
第54话	神に守られし星	被神保护的星球
第55话	まつろわぬ神	无人祭祀的神明
第56话	终わりなき总力战	永无休止的总力战
第57话	斗志、炎に燃ゆる	斗志，在火焰中燃烧

对バッフ・クラン队へ编成する

话	原文	译名
第57话A	憎しみの环の中で	憎恶的环形之中
第58话A	发动	发动

对宇宙怪兽队へ编成する

话	原文	译名
第57话B	终わりの始まり	终末的开始
第58话B	死斗，未来を懸けて	决定未来的死斗

话	原文	译名
第59话	果てしなき流れの果てに	在没有尽头的尽头
最终话A	终焉の银河 ("应战")	终焉的银河
最终话B	今遥か远い彼方 (选"交涉")	遥远的时间彼岸

容易忽略的机体收集

为初心者准备的训练关以及没有特殊奖励的附加关是很容易被玩家忽视的。不过如果想……就一定要全部尝试一下。因为有一些机体是只会在这两个地方出现的!

WALKTHROUGH GUIDE 流程攻略



限于制作时间紧迫的关系，这期的攻略中只收录了超级系和真实系两个女主角的独有路线以及共通路线。两名男主角的独有路线以及附加关卡的攻略部分将会收录在下一期的杂志中。

P.S.本攻略中出现的“PP”和“EP”分别是“Player Phase”和“Enemy Phase”的缩写，代表一个回合中由玩家控制己方和电脑控制敌方的两个不同时间段。同一回合中PP在前、EP在后。

第1话B 出击！钢之龙虎

己方状况	轰龙改（榴叶）、雷虎改（布里特）
敌方状况	神秘机体小队×4
胜利条件	敌方全灭
失败条件	任一己方机体被击坠
熟练度获得条件	两回合内敌全灭

- 初期敌人灭以后发生剧情
- 敌方增援8小队出现
- 己方援军4小队登场
- 胜利条件变更：敌方全灭
- 失败条件变更：任一己方机体被击坠

第2话B 新的侵略者！挺身而出的超电磁侠V

己方状况	コン・バトラーV， 连邦军小队×3（NPC）
敌方状况	星间连合小队×9
胜利条件	敌方全灭
失败条件	コン・バトラーV被击坠
熟练度获得条件	在连邦军无人被击坠的情况下 三回合内敌全灭

- 第四回合PP时或敌全灭后发生剧情
- 敌方增援キャンベル军小队×5出现
- 胜利条件变更：ダンゲル（HP7000）击坠
- 第6回合PP己方增援小队×3出现
- 失败条件变更：任一己方机体被击坠

第1话D 秘密任务

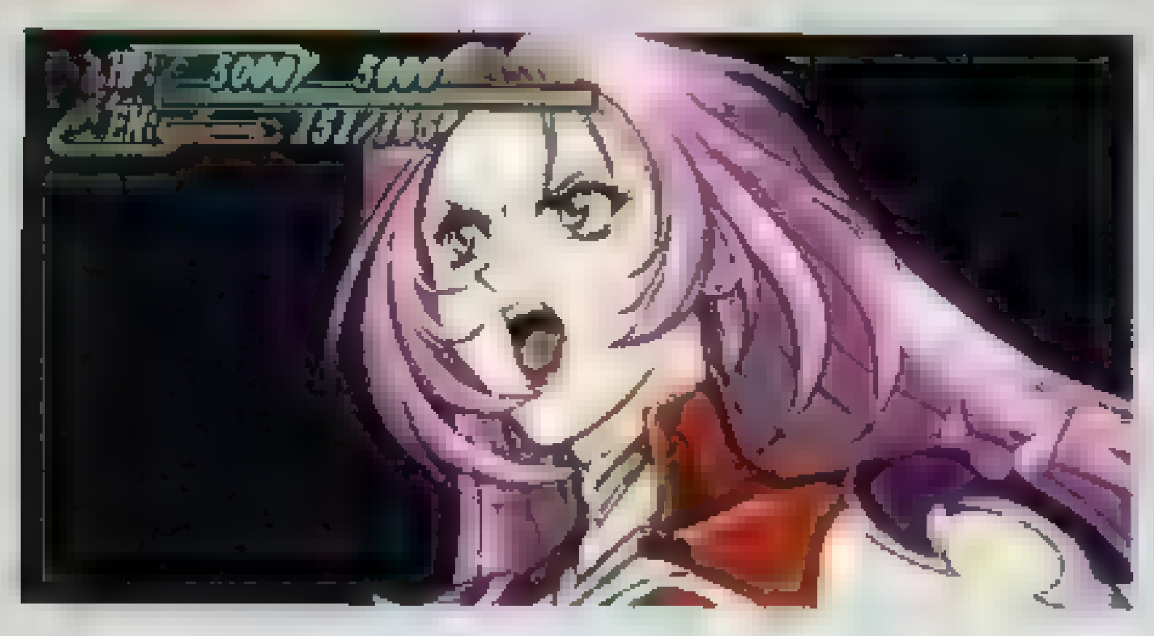
己方状况	ASソレアレス
敌方状况	小队×4、战舰×1
胜利条件	除サミラス改以外敌人全灭
失败条件	ASソレアレス或サミラス改击破
熟练度获得条件	4回合内达成胜利条件

- 达成胜利条件后发生剧情，R-GUNパワード登场
- 胜利条件变更：R-GUNパワード击坠

第2话D 闪光之日

己方状况	己方全员
敌方状况	小队×4、战舰×1
胜利条件	击破敌方战舰
失败条件	己方战舰被击坠
熟练度获得条件	5回合内达成胜利条件

- 第2回合PP，ロンド・ベル队×2、ラー・カイラム出现
- 消灭7台MS后敌方增援ヨエラ×6出现
- 己方增援ASソレアレス出现
- 失败条件追加：ASソレアレス被击坠



第3话 反击！机界31原种

己方状况	强制出击小队×11、战舰×2
敌方状况	机界原种×15
胜利条件	敌方全灭
失败条件	己方战舰被击坠，或者令机界原种到达地图最南端
熟练度获得条件	6回合内敌全灭

- 初期敌人残余9队时发生剧情
- 己方增援ジェイアークク在地图西南角出现
- 失败条件追加：J被击坠
- 第4回合EP结束后敌方增援ZX-03（HP26000）于地图西南方出现
- 击坠ZX-03后发生剧情
- ジェイアーク强制移动至ZX-03旁并变形
- キングジェイダー与ZX-03强制战斗

第4话 地狱门，开启！

己方状况	强制出击小队×11、战舰×2
敌方状况	星间连合小队×15
胜利条件	5回合内，己方战舰到达指定地点 或者敌全灭
失败条件	己方战舰被击坠，或者进入第6回合
熟练度获得条件	5回合内敌全灭

- 达成胜利条件后进入本关的后半部分

己方状况	SRX
敌方状况	监察军小队×5
胜利条件	敌方全灭
失败条件	SRX被击坠

- 出场时SRX大破，处于无法攻击和反击的状态
- 第2回合EP开始前，己方战舰出现
- 发生剧情后本关结束

第5话 地球绝对防卫线

己方状况	强制出击小队×11、战舰×2
敌方状况	星间连合小队×17、战舰×6
胜利条件	敌方全灭
失败条件	己方战舰或任一己方机体被击坠
熟练度获得条件	6回合内过关

- 初期敌人小队（含战舰）残余15队时发生剧情
- 未被击坠的星间连合全战舰撤退
- 敌方增援扎夫特小队×6、战舰×1出现于地图东南角
- 任一己方小队和扎夫特战舰战斗后发生剧情
- 己方增援メビウス（ゼロ）在地图南方出现
- 敌方增援シグー在战舰旁出现

P.S.击破シグー或者战舰后扎夫特军全员撤退

第6话B 北美战线，出现异常

己方状况	强制出击小队×7
敌方状况	星间连合小队×10
胜利条件	任一己方单位到达指定区域
失败条件	任一己方机体被击坠
熟练度获得条件	不发生一次战斗达成胜利条件

- 任一己方小队到达指定地点后发生剧情
- 己方增援ダンクーガ在地图西方出现
- 敌方增援星间连合小队×5在地图西北角出现
- 胜利条件变更：敌方全灭

第7话B 愤怒的野兽、野性的咆哮！

己方状况	ダンクーガ强制出击
敌方状况	星间连合小队×11
胜利条件	敌方全灭
失败条件	任一己方机体被击坠
熟练度获得条件	4回合内将前排7队敌人消灭

- 第3回合PP己方增援ブラックウイングN登场
- 前排7小队敌人全灭后或者4回合后，己方小队×4（可编成）出现
- 敌方增援星间连合小队×7出现
- ブラックウイングN强制移动并加入ダンクーガ的小队
- 胜利条件变更：将ダンゲル将军击坠
- 失败条件变更：忍或者アラン被击坠

第8话B 闪光吧，不死之身的勇者！

己方状况	ライディーン小队强制出击
敌方状况	星间连合小队×14、战舰×1
胜利条件	敌方全灭
失败条件	任一己方机体被击坠
熟练度获得条件	击坠ブランブル(HP8000以下撤退)

- 击坠敌方8小队后，己方增援可编成小队×5出现在地图的东方
- 失败条件变更：ライディーン被击坠
- ライディーンHP降低至一半以下时发生剧情，HP全回复
- 任一己方机体与ブランブル战斗后
- 第三方势力监察军小队×12于地图西南角登场

第9话B 再会！纽约解放战

己方状况	ダンクーガ、轰龙改／雷虎改强制出击、可编成小队×4
敌方状况	星间连合小队×15、战舰×1
胜利条件	敌方全灭
失败条件	忍、クスハ或ブリット任意一人被击坠
熟练度获得条件	8回合内过关

- 第3回合PPブラックウイングN加入ダンクーガ小队
- 胜利条件变更：兽战机队到达指定地点
- 胜利条件达成后发生剧情
- 敌方增援星间连合小队×9出现
- 钢机人小队强制移动，雷虎改重伤
- 己方增援大曾伽小队出现、钢机人小队强制移动
- 敌方增援デスガイヤー出现
- ダンクーガ小队强制移动，野生化能力发动
- 胜利条件变更：デスカイヤー、ワルキメデス、ダンゲル击坠
- 失败条件变更：アラン被击坠

第10话B 屠龙者

己方状况	原创系角色强制出击
敌方状况	真・龙王机
胜利条件	敌方全灭
失败条件	任一己方机体被击坠
熟练度获得条件	在真・龙王机登场后3回合以内将其HP削减至10000以下

●第3回合PP，己方增援可编成小队×4在地图南方出现
●雷虎改合并入轰龙改小队
●凶鸟Mk-Ⅲ・龙卷合并入大曾伽小队
●失败条件变更：曾伽或雷切尔被击坠
●真・龙王机HP10000以下后，己方增援小队×3于地图北方出现
●敌方增援原种小队×11于地图西方出现
●真・龙王机撤退
●胜利条件变更：ZX-02击坠
●失败条件变更：凯、曾伽或雷切尔任一机被击坠
●第4回合PP，己方增援ジェイアーク在地图西方出现
●己方增援勇者小队×2在地图南方出现
●ガイガー最终融合为ガオガイガー
●失败条件变更：凯、J、曾伽或雷切尔任一机被击坠

第11话B 新的人类

己方状况	攻击高达小队、战舰大天使号
敌方状况	扎夫特小队×11、战舰×1
胜利条件	敌方全灭
失败条件	己方战舰被击坠或者キラ、ムウ被击坠
熟练度获得条件	7回合内敌全灭

●第3回合EP后发生剧情，攻击高达小队强制移动
●敌方增援扎夫特军小队×7出现
●第4回合PP己方增援可编成小队×8出现
●胜利条件变更：ヴェサリウス击坠
●キラ和アスラン战斗后アスラン气力下降
●第5回合PP己方增援超时空要塞PLUS小队出现

第12话B 分别的宇宙

己方状况	钢机人小队
敌方状况	扎夫特军小队×4
胜利条件	敌方全灭
失败条件	任一己方机体被击坠

●初期敌人全灭后发生剧情
●敌方增援真・龙王机于地图中部出现
●胜利条件变更：将真・龙王机击坠
●真・龙王机登场后第二回合PP
●己方增援可编成小队×5以及大天使号在地图西南角出现
●己方增援高达小队×5以及ラー・カイラム在地图南方出现
●第三方敌人帝国监察军小队×8在地图北方出现
●胜利条件变更：帝国监察军全灭
●失败条件变更：己方战舰被击坠
●熟练度获得条件出现：在达成胜利条件前击坠真・龙王机

第6话D 开端

己方状况	己方全员
敌方状况	小队×6
胜利条件	4回合内ASソレアレス到达指定地点
失败条件	己方任意一机被击坠，或未完成胜利条件
熟练度获得条件	4回合敌全灭且完成胜利条件

●完成初期胜利条件后发生剧情
●敌方增援小队×6出现于地图中央偏右下

●胜利条件变更：敌方全灭
●将ムウ或敌方战舰击破后发生事件，本关强制结束

第7话D 一人的正义

己方状况	己方全员
敌方状况	小队×6
胜利条件	己方任一机体到达指定地点
失败条件	己方任意一机被击坠
熟练度获得条件	5回合敌全灭且完成胜利条件

●前进至指定地点一定范围后，敌方增援出现
●到达指定地点后发生事件，本关结束

第8话D 无形的入侵者

己方状况	己方全员
敌方状况	小队×11
胜利条件	进入第6回合或敌方全灭
失败条件	己方任意一机击破
熟练度获得条件	ジェガン机全灭

●将初期敌人消灭约8机后发生剧情
●敌方增援大天使号出现于地图中央偏上处
●アスラン可对キラ使用“说得”指令

第9话D 复仇者

己方状况	己方全员
敌方状况	小队×9
胜利条件	将大天使号的HP减至50%以下或消灭大天使号以外的所有敌人
失败条件	己方任意一机击破

●完成初期的胜利条件后发生剧情，大天使号部队撤退
●敌方增援出现于地图中央
●胜利条件变更：敌方全灭
●熟练度取得条件出现：ヴァルク・イシャー击破（HP4000以下撤退）
●敌方小队ヴァルク・イシャー行动时发生事件
●第三方势力R-GUNパワード出现
●胜利条件变更：将ヴァルク・イシャー的HP减至4000以下

第10话D 别了，朋友

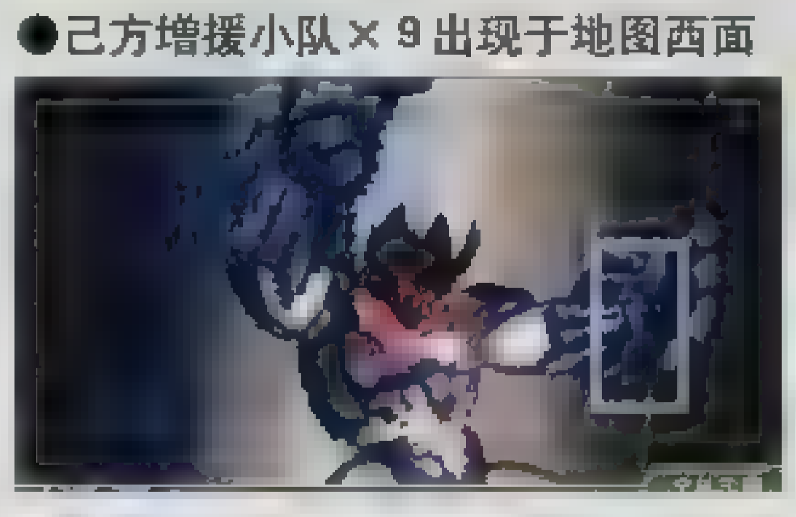
己方状况	己方全员
敌方状况	小队×11
胜利条件	敌方全灭
失败条件	己方任意一机被击坠
熟练度获得条件	6回合内过关

●消灭敌人6机后己方增援出现
●失败条件变更：己方战舰被击坠
●第3回合、己方增援超时空要塞PLUS小队×2出现
●失败条件追加：イサム、ガルド被击坠

第11话D 力之汇集点

己方状况	可编成小队×8
敌方状况	小队数19
胜利条件	敌方全灭
失败条件	己方战舰被击坠
熟练度获得条件	7回合内敌全灭

●击破约13台敌机后发生剧情
●己方增援小队×9出现于地图西面





●敌方增援デスガイヤー出现于敌方战舰旁

第12话D 结论

己方状况	可编成小队×12
敌方状况	小队×11
胜利条件	击坠ZX-02
失败条件	己方战舰被击坠
熟练度获得条件	5回合内击破ZX-02

●击破敌机10台后己方增援ジェイアーク出现
●失败条件追加：J被击坠
●完成初期胜利条件后敌方增援小队×9出现
●己方增援原创系角色强制出击
●胜利条件变更：ヴァルク・イシャー击坠
●失败条件变更：任一原创角色被击坠

第13话 再一次，用这双脚……

己方状况	可编成小队×14、战舰×2
敌方状况	原种小队×9
胜利条件	ZX-06击坠
失败条件	己方战舰被击坠
熟练度获得条件	6回合以内过关，此前将除ZX-06外的敌人全灭

●击坠的敌机超过一定数量后发生剧情
●敌方增援帝国监察军小队×8登场
●己方援军EVA小队于大天使号旁登场

第14话 斩首之镰作战

己方状况	可编成小队×15、战舰×2
敌方状况	巴尔玛帝国军小队×15、战舰×5
胜利条件	将ヘルモーズ的HP削减到80000以下
失败条件	己方战舰被击坠
熟练度取得条件	7回合内达成胜利条件

●任一己方机体与ヘルモーズ战斗后发生剧情
●敌方フーレ级战舰1艘撤退
●拥有多种地图兵器的敌方增援ディバリウム出现
●达成胜利条件后发生剧情，超龙神（冰龙／炎龙）离队

第15话 遥远的凯歌

己方状况	可编成小队×15、战舰×2、ジェイアーク
敌方状况	原种复制混成小队×13
胜利条件	合体原种击坠
失败条件	己方战舰或ジェイアーク被击坠
熟练度获得条件	7回合内在全灭其他敌人后击坠合体原种

●击坠一定数量的敌机后发生剧情
●ジェイアーク使用精神“必闪”并强制移动

P.S.必须用ジェイアーク先攻击合体原种一次

第16话 银河中被吸引的灵魂

己方状况	イデオン
敌方状况	バッフ・クラン军小队×2
胜利条件	敌方全灭
失败条件	イデオン被击坠
熟练度获得条件	无

●达成胜利条件后进入后半部分

暴走的EVA初号机

本作中EVA初号机同样有暴走的设定，暴走以后的初号机以及其BGM会被收录在OPTION中。由于游戏的正常流程中最多只会出现被ダミープラグ控制的初号机，所以需要额外将其轰爆一次才行！



己方状况	イデオン
敌方状况	バッフ・クラン军小队×12
胜利条件	敌方全灭
失败条件	任一己方机体被击坠
熟练度获得条件	4回合内过关

●第2回合PP己方增援钻石武力小队×3出现

第17话 不调的和声

己方状况	强制出击小队×4、战舰×2
敌方状况	バッフ・クラン军小队×7、战舰×1
胜利条件	ジグ・マック击坠
失败条件	任一己方机体被击坠
熟练度获得条件	4回合内达成胜利条件

●第2回合PP发生剧情
●失败条件追加：ジグ・マック与ソロシップ邻接
●达成胜利条件或者将敌方战舰击坠后发生剧情
●バッフ・クラン残余部队撤退
●敌方增援バロータ小队×7、战舰×1于地图西方出现
●胜利条件变更：Fz-109F エルガーゾルン击坠
●バロータ登场后第2回合PP发生剧情，ドッカー行动不能
●NPC热气バサラ于敌人附近登场
●达成胜利条件后发生剧情，バトル7变形，残余敌人撤退

第18话 银河流浪

己方状况	强制出击小队×4、战舰×2
敌方状况	バロータ小队×7、战舰×1
胜利条件	Fz-109F エルガーゾルン击坠
失败条件	任一己方机体被击坠
熟练度获得条件	3回合内达成胜利条件

●第2回合PP时NPC热气バサラ于地图南方出现

己方状况	强制出击小队×3、战舰×2
敌方状况	バロータ小队×9、战舰×1
胜利条件	ジグマック（ダミド）击坠
失败条件	任一己方机体被击坠

●第2回合PP时NPC热气バサラ出现
●第3回合EP结束时敌方增援小队×6出现
●发生剧情后イデオン出现
●战舰解除移动禁止状态
●达成胜利条件后本关强制结束

分支选择 从这里开始α战队将分成地球和月球两条路线进行战斗。地球路线完全由真实系（高达、VF战机以及EVA）组成，而月球路线则由超级系（包括大空魔龙队）组成。选择完分支以后可以进行存档，然后才进入下一关（第19话的A、B路线）。

第19话A 从宇宙降下的星光

己方状况	可编成小队×12，攻击高达
敌方状况	小队×15
胜利条件	敌方全灭
失败条件	己方战舰或キラ被击坠
熟练度获得条件	6回合内敌全灭

●击破イザーク时发生事件，キラ发动"SEED"技能。

第20话A 强袭！沙漠之虎

己方状况	可编成小队×12、攻击高达
敌方状况	小队×15
胜利条件	レセップス击破
失败条件	己方战舰被击坠
熟练度获得条件	6回合内击破レセップス

●第2回合己方增援攻击高达出现
●敌方剩余约6小队时敌方增援小队×6出现
●己方增援小队×3出现于地图东面

第21话A 可爱的恶魔

己方状况	钻石武力小队×3
敌方状况	小队×9、战舰×3
胜利条件	ギギル舰击破
失败条件	己方任意一机被击坠

●第2回合己方增援ミリア出现
●第3回合己方主力部队出现，可编成小队×14
●失败条件变更 己方战舰或钻石武力小队任一机被击坠
●第4回合己方增援ラゴウ、バクゥ、スカイグラスパー出现
●达成胜利条件后发生剧情，进入后半部分

己方状况	钻石武力小队，バサラ
敌方状况	小队×7
胜利条件变更	击坠ギギル机
失败条件变更	バサラ被击坠
熟练度获得条件	ギギル机与シビル接触前完成胜利条件

●第2回合PP，我方增援小队×6出现

第22话A 沙尘的尽头

己方状况	可编成小队×14
强制出击	己方全员
敌方状况	小队×19
胜利条件	レセップス击破
失败条件	己方战舰击破
熟练度获得条件	5回合内击破レセップス

●达成初期胜利条件完成发生剧情
●敌方增援沙漠之虎登场
●胜利条件变更：バルトフェルド击破

第23话A 情绪高扬

己方状况	可编成小队×14、超时空要塞PLUS小队×2
敌方状况	小队×15
胜利条件	击破两架幽灵机（ゴースト）
失败条件	我方任意一机或バトル7被击坠
熟练度获得条件	9回合内过关

P.S.本关初期由于受到虚拟偶像的歌声的影响，我方无法使用精神指令。

●将初期两架幽灵机消灭后，敌方增援小队×6出现
●YF-19、YF-21合成一个小队
●我方增援可编成小队×12出现
●胜利条件变更：敌方全灭
●失败条件变更：己方战舰或强制出击角色被击坠
●将幽灵机消灭一定数量后发生事件
●我方增援热气バサラ出现
●我方全员解除"精神禁止"的限制
●敌方增援小队×11出现
●胜利条件变更 ザフト军全灭、バサラ对シビル唱歌成功
●失败条件变更 己方战舰或强制出击角色、バサラ被击坠

第19话B 前往噩梦的请柬

己方状况	可编成小队×9、大空魔龙
敌方状况	星间连合小队×9、战舰×1
胜利条件	敌方全灭
失败条件	己方战舰被击坠
熟练度获得条件	6回合内击坠ムゲ战舰（HP10000以下撤退）

●消灭3个小队后发生剧情，己方全员气力大下降
●ムゲ战舰强行移动至地图东北角
●任一己方机体与ムゲ战舰交战后发生剧情
●己方全员气力回复，藤原忍气力提升至150
●敌方增援星间连合小队×7于地图西方出现

第20话B 异乡人的归来

己方状况	可编成小队×9、大空魔龙
敌方状况	星间连合小队×19、战舰×2
胜利条件	敌方全灭
失败条件	己方战舰被击坠
熟练度获得条件	4回合内击坠ムゲ战舰（ヘルマット）

●击坠ムゲ战舰后发生剧情
●己方增援ソロシップ和イデオン出现
●敌方增援小队×8、战舰×6出现
●残余的星间连合军撤退
●失败条件追加：イデオン被击坠
●增援出现后的第二回合EP发生剧情
●バッフ・クラン军全军撤退

第21话B 背叛的代价

己方状况	イデオン、ゴーショーグン，战舰グッドサンダー
敌方状况	ドクーガ小队×14
胜利条件	敌方全灭
失败条件	任一己方机体被击坠
熟练度获得条件	5回合内敌全灭

●第3回合PP己方增援可编成小队×9、战舰×2登场
●敌方小队残余10时发生剧情

第22话B 神力发动，无限大

己方状况	可编成小队×10、ソロシップ
敌方状况	星间连合小队×15、战舰×1
胜利条件	ソロシップ到达指定地点
失败条件	己方战舰被击坠
熟练度获得条件	4回合内ソロシップ无伤到达指定地点

●达成胜利条件后发生剧情
●敌方增援小队×7、战舰×3出现
●己方增援战舰大空魔龙出现
●胜利条件变更：敌方全灭
●任一敌方机体与己方战舰战斗后发生剧情
●己方增援超龙神出现在ソロシップ旁



●イデオン气力上升

●失败条件追加：超龙神被击坠

第23话B 决战！地狱般的月球荒野

己方状况	可编成小队×10、战舰×2
敌方状况	星间连合小队×19、战舰×1
胜利条件	敌方全灭
失败条件	己方战舰被击坠
熟练度获得条件	9回合内过关

●消灭15小队以后发生剧情

●星间连合援军小队×14、战舰×2出现

●ソロシップ行动不能、大空魔龙被围

●ソロシップ行动不能两回合后发生剧情

●ソロシップ回复正常，イデオン的イデゲージ上升

第24话 在战神之星上

己方状况	ボルテスV、ダイモス小队、トールギス小队
敌方状况	帝国监察军小队×7
胜利条件	敌方全灭
失败条件	任一己方机体被击坠
熟练度获得条件	3回合内敌全灭

●达成胜利条件后发生剧情，敌方增援帝国监察军小队×15出现

●敌方增援出现后下一回合PP时己方增援出现



●包括可编成小队×14、可选择战舰×2

●热气バサラ小队强制出击

●失败条件变更：己方战舰被击坠

●消灭敌方1队后敌方增援真·龙王机、监察军小队×2于地图北方出现

第25话 被选中者、选择者

己方状况	可编成小队×16、战舰×4
敌方状况	监察军小队×21、真·龙王机、战舰×3
胜利条件	ヘルモーズ击坠
失败条件	己方战舰被击坠
熟练度获得条件	8回合内过关

●将ヘルモーズ的HP削减到80000以下发生剧情

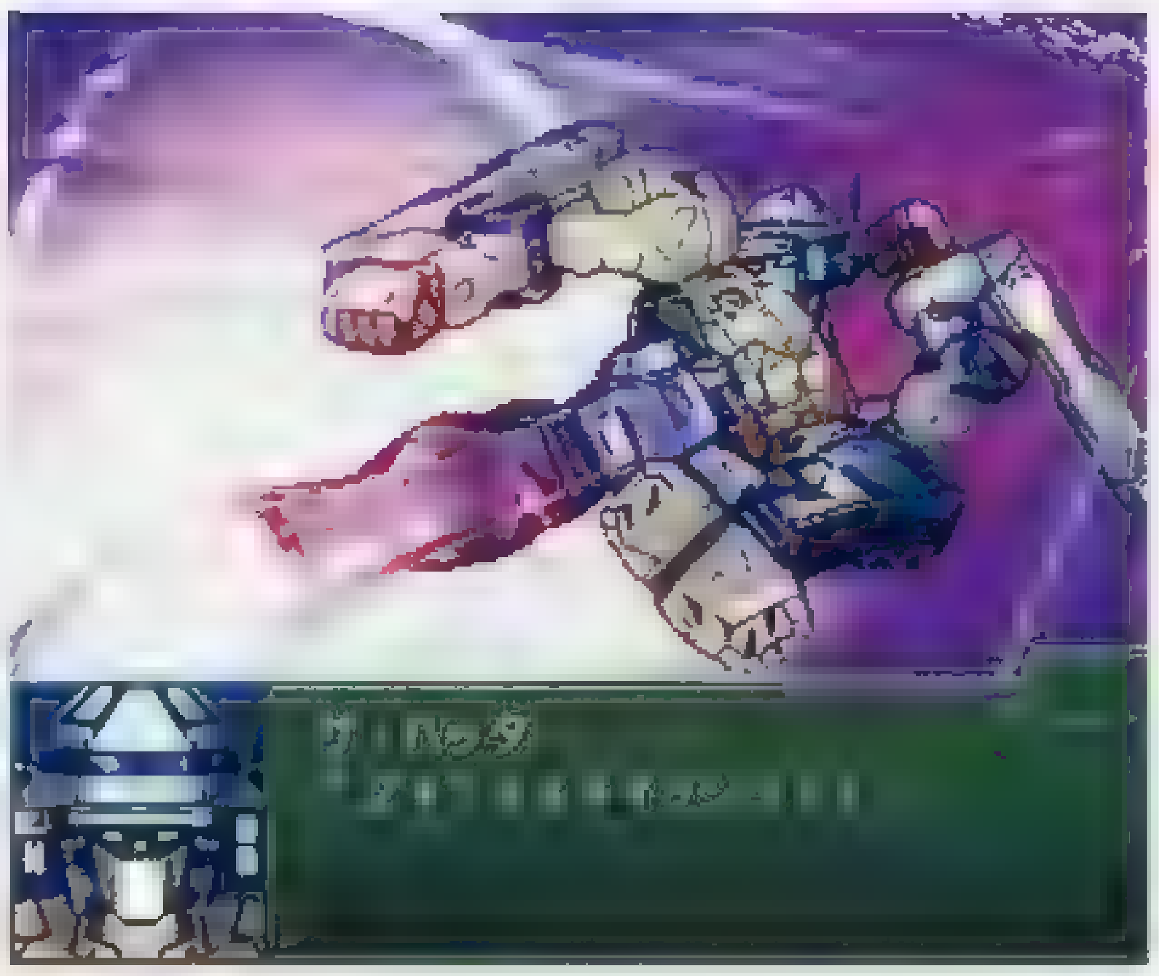
●ヘルモーズ撤退，ズフィルード出现

●胜利条件变更：ズフィルード击坠

第26话 匆匆过客

己方状况	可编成小队×12、电脑战机小队、战舰×2
敌方状况	宇宙怪兽小队×16
胜利条件	敌方全灭
失败条件	己方战舰被击坠或任一电脑战机被击坠
熟练度获得条件	3回合内敌全灭

●达成胜利条件即可过关



第27话 勇者们的誓言

己方状况	可编成小队×15、勇者王强制出击、战舰×4
敌方状况	ゾンダー小队×16
胜利条件	敌方全灭
失败条件	己方战舰或凯被击坠

●消灭6小队后敌方增援ゾンダー小队×5出现

●敌全灭后进入后半部分

己方状况	可编成小队×15、勇者王、ジェイアーク、战舰×4
敌方状况	原种小队×12
胜利条件	敌方全灭
失败条件	己方战舰、凯或J被击坠
熟练度获得条件	7回合内敌全灭

●原种残余7小队时发生剧情，勇者王强制移动

●全员气力300，HP、SP、EN及弹数全回复

●敌全灭发生剧情，敌方增援Zマスター出现

●胜利条件变更：Zマスター出现5回合内将其击坠

●失败条件追加：Zマスター出现后经过5回合

●任一己方单位与Zマスター交战后发生剧情

●对Zマスター的伤害回复正常

第28话 总有一天，前往星之海洋

己方状况	ギャレオン
敌方状况	ゾヌーダロボ
胜利条件	ゾヌーダロボ击坠
失败条件	ギャレオン被击坠
熟练度获得条件	5回合内达成胜利条件

●第2回合PP己方增援可编成小队×8、战舰大空魔龙出现

●大空魔龙不可移动

●失败条件追加：己方战舰被击坠

●第3回合PP发生剧情，勇者王（5大勇者）登场

●胜利条件变更：勇者王攻击6次以内将ゾヌーダロボ击坠

●失败条件变更：己方战舰或凯被击坠，勇者王攻击6次以后仍未击坠ゾヌーダロボ

P.S.己方小队除勇者王以外攻击ゾヌーダロボ后撤退，本关内不可再使用（不用修理）

●击坠ゾヌーダーロボ后勇者王撤退

●己方增援主角机小队出现

●敌方增援帝国监察军小队×14、真·龙王机出现

●胜利条件变更：敌方全灭

●失败条件追加：主角机被击坠

●消灭4队监察军小队后发生剧情

●己方增援原创系4小队出现

●监察军BOSS队×4、真·龙王机撤退

●大空魔龙强制移动、主角机小队撤退

●失败条件变更：己方战舰被击坠

第29话 被刻上的烙印

己方状况	可编成小队×13、战舰×2
敌方状况	扎夫特军小队×18
胜利条件	敌方全灭
失败条件	己方战舰被击坠
熟练度获得条件	6回合内敌全灭

P.S.战舰处于不可移动的状态

●第2回合PPカガリ强制出击

●失败条件追加：カガリ被击坠

●消灭6队敌人后发生剧情

●敌方增援扎夫特小队×5于地图南方出现

●己方增援ガオファイガー、光龙小队以及战舰ラー·カイラム出现

●任一敌方小队与光龙小队战斗后发生剧情

●光龙暗龙强制合体成天龙神（可分离）

●击坠アスラン后发生剧情，カガリ脱离

●失败条件变更：己方战舰被击坠

分支选择 从第30话开始再度出现分支。地球路线以高达系为主，包括魔神系、兽战机队、钢铁吉克、EVA队、ボルテスV和ダイモス，宇宙路线以MACROSS系为主，包括盖塔队、勇者机器人、大空魔龙队、电脑战机队、ライディーン、コン·バトラーV、ゴーショーグン。全部原创系角色将随选择而进入不同分支。

第30话A 没有终结的闪光

我方状况	可编成小队×13、攻击高达
敌方状况	小队×15
胜利条件	敌方全灭
失败条件	己方战舰或キラ被击坠
熟练度获得条件	7回合内过关

●将イージズ高达击坠后发生事件

●アスラン与キラ"SEED"技能发动

●アスラン、イザーク、ディアッカ使用精神指令强化

第31话A 为了蓝色清静的世界！

我方状况	可编成小队×13、ヒイロ、ムウ
敌方状况	小队×14
胜利条件	敌方全灭
失败条件	己方战舰或ヒイロ被击坠

●将初期敌人全灭后发生剧情

●敌方增援小队×9出现于地图北面

●我方战舰增援出现在地图中央

●消灭第二批敌人后，我方增援キラ出现于战舰旁

●第三方势力小队×11出现于地图西北部

●ザフト军开始撤退

●熟练度获得条件出现：ザフト军无人被击败的情况下过关

●将敌机消灭一定数量后，敌增援小队×2出现

●ヒイロ机强制移动至敌方增援附近

●我方增援破岚万丈、アラン出现于敌增援附近

第32话A 守护神的巫女

己方状况	可编成小队×13、DGG小队ゼンガー、レーツェル
敌方状况	小队×14
胜利条件	敌方全灭
失败条件	我方任意一机击破
熟练度获得条件	5回合内击破地狱大元帅或フローラ。

●敌方战舰行动后，我方增援小队×14出现

●失败条件变更：己方战舰、ゼンガー或レーツェル被击坠

机战OTAKU典子的房间 在进入第59话之后的战前剧情中会出典子在エルトリーム内的房间[illegible]，如果仔细观察的话会发现典子的桌上放着[illegible]色的古铁以及凶鸟的模型。而这一段剧情中的对话也和模型手办联系得非常紧密……

●将地狱大元帅或フローラ击破后，ゼンガー、レーツェル撤退
●红敌增援分别出现于地图西面（12小队）以及东南（5小队）
●失败条件变更为：己方战舰被击坠

第33话A 通往拂晓的逃亡

我方状况	可编成小队×13、キラ、兽战机队
敌方状况	小队×15
胜利条件	除アルビオン以外敌方全灭
失败条件	己方战舰、キラ、アラン、忍任一机被击坠或击坠アルビオン
熟练度获得条件	8回合内达成胜利条件

●第3回合，我方增援ムウ、マリュー、カガリ分别出现
●敌方增援（クロト、シャニ、オルガ）出现于地图西南方
●失败条件追加：キラ、アラン、カガリ、ムウ、忍任意一机击破
●与クロト、シャニ、オルガ三机战斗数次后发生事件
●我方增援ディアッカ、アスラン出现于地图西面
●アラン、忍合体并强制移动
●敌方增援分别出现于地图东南（8小队）与西北（12小队）
●第三批敌方增援3小队出现于地图中央
●我方增援カミュー出现于地图西北方
●将敌人消灭至一定数量以下后发生事件
●胜利条件追加：第9回合到来

第30话B 失落的女主角

己方状况	MACROSS小队
敌方状况	バロータ小队×11
胜利条件	敌方全灭
失败条件	任一己方机体被击坠
熟练度获得条件	6回合内按照先グラビル后ガビル的顺序将两者击破

●与ガビル战斗后发生剧情
●己方增援可编成小队×7、战舰×2出现
●热气バサラ小队、钻石武力小队强制出击
●失败条件变更 己方战舰被击坠，强制出击的MACROSS系任一机体被击坠

第31话B 飞向禁断的行星

◆前半部分

己方状况	可编成小队×8
敌方状况	バロータ小队×8
胜利条件	敌方全面
失败条件	任一己方机体被击坠

●敌方残余4小队时发生剧情
●敌方增援バロータ小队×4出现
●己方增援热气バサラ队、钻石武力队出现
●敌全灭后发生剧情，前半部分结束

己方状况	可编成小队×8、MACROSS7系强制出击、战舰×2
敌方状况	バロータ小队×8、战舰×5
胜利条件	ゲペルニッチ舰击坠
失败条件	己方战舰、バサラ或ガムリン被击坠
熟练度获得条件	7回合内击破ガビル和グラビル，并将ゲペルニッチ舰的HP削减至50000以下

●将除ゲペルニッチ以外的机体全部击坠后发生剧情
●己方增援监察军小队×7出现
●将ゲペルニッチ舰的HP削减到50000以下发生剧情
●金龙队长强制出击、战死

第32话B 无限之魂

己方状况	可编成小队×8、MACROSS7系小队×2强制出击、战舰×2
敌方状况	バロータ小队×13，
胜利条件	バルゴ击坠
失败条件	己方战舰、ミレーヌ、レイ、ガムリン被击坠
熟练度获得条件	6回合内达成胜利条件

●第3回合PP发生剧情
●敌方增援ガビル、グラビル出现
●己方增援热气バサラ出现
●失败条件追加：バサラ被击坠
●任一己方机体与ガビル或グラビル战斗后发生剧情
●グラビル、ガムリン强制移动
●バサラ气力上升，レイ、ミレーヌ强制移动
●バサラ机体换成SB装备
●敌方全员气力下降，グラビル强制撤退
●击坠バルゴ后发生剧情
●敌方增援バッフ・クラン小队×10出现
●己方增援イデオン、ソロシップ出现
●胜利条件变更：敌方全灭
●失败条件变更：己方战舰或イデオン被击坠

第33话B 继承的遗产

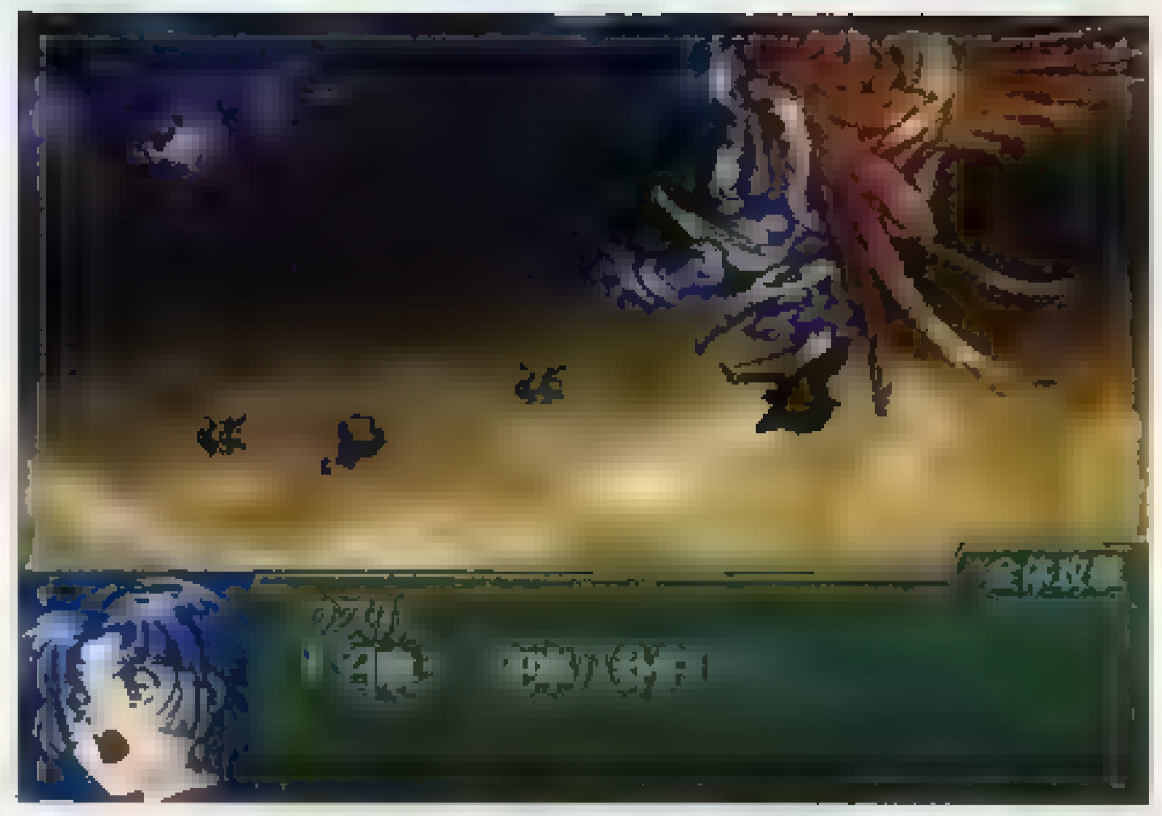
己方状况	可编成小队×8、ライディーン小队强制出击、战舰×3
敌方状况	バロータ小队×15
胜利条件	敌方全灭
失败条件	己方战舰或者ライディーン小队任一机体被击坠

●第2回合PP敌方增援小队×9、战舰×1出现
●任一我方机体与グラビル战斗后发生剧情
●第3势力增援监察军小队×10、战舰×1出现
●熟练度获得条件出现：8回合内全BOSS级角色击破
●到第8回合PP前，每当敌方剩余15队时就会5小队增援出现
●击坠グラビル后发生剧情
●ライディーン追加武器ゴッドボイス等3种
●ライディーンHP、EN、SP和弹数全回复，再行动可能
●失败条件变更：己方战舰被击坠
●第8回合PP时发生剧情，本关强制结束

第34话B 愤怒的强念者

己方状况	轰龙改、雷虎改
敌方状况	监察军小队×8、真・龙王机
胜利条件	真・龙王机击坠
失败条件	任一我方机体被击坠

●出击时クスハ气力为80，而ブリット则为120
●第3回合PP发生剧情，雷虎改被击坠
●クスハ气力上升至300，强制追加"魂闪不铁集必狙直"8种精神效果
●失败条件变更：クスハ被击坠
●击坠真・龙王机后发生剧情，敌方增援监察军小队×出现
●我方增援可编成小队×10、可选择母舰×1出现
●胜利条件变更：ベミドバン及シェムエル击坠
●失败条件追加：己方战舰被击坠
●熟练度获得条件出现：击坠ベミドバン（HP12000以下撤退）
●轰龙改与ベミドバン战斗后发生剧情，ベミドバン强制移动
●轰龙改撤退，我方增援DGG小队出现
●失败条件变更：我方战舰被击坠



第35话B 灵魂永在

我方状况	轰龙改、雷虎改
敌方状况	监察军小队×7、真・龙王机
胜利条件	真・龙王机击坠
失败条件	クスハ或ブリット被击坠

●雷虎改登场时HP和EN为最大值的一半
●监察军小队全灭后发生剧情，敌方增援监察军小队×12出现
●轰龙雷虎强制移动并撤退
●后继机体真・龙虎王（暂时不可变形）出现
●失败条件变更：真・龙虎王被击坠
●熟练度获得条件出现 真・龙虎王登场后6回合内在击坠监察军两BOSS后击破真・龙王机
●真・龙虎王登场后第2回合PP我方增援可编成小队×14、母舰×3出现
●DGG小队强制移动，加入真・龙虎王小队
●失败条件追加：己方战舰被破坏

P.S.DGG加入后真・龙虎王小队根据剧情依然飞在空中，如果选择降到地面就不能再度起飞了

第34话D 叛徒

我方状况	ASソレアレス
敌方状况	小队×1
胜利条件	シェムエル击破
失败条件	主角机击破
熟练度获得条件	ベミドバン、真・龙王机击破（两机HP12000以下撤退）

●将シェムエル击破后，敌增援小队×11出现
●己方增援×14出现地图中央
●胜利条件变更为：ベミドバン、真・龙王机击破
●失败条件变更：我方战舰击破、主角或スレイ被击坠
●攻击真・龙王机一定次数后发生事件，主角脱离战场
●我方增援アイビス出现于地图西面。

第35话D 封闭的心

我方状况	セレーナ
敌方状况	小队×20
胜利条件	敌方全灭
失败条件	セレーナ被击坠
熟练度获得条件	7回合内过关

●第3回合发生事件，主角换乘新机体
●我方增援アイビス及可编成小队×12出现
●失败条件变更：己方战舰被击坠

第36话 激突！勇者VS勇者

我方状况	可编成小队×13、可选择母舰×2
敌方状况	复制体小队×17
胜利条件	敌方全灭
失败条件	己方战舰被击坠
熟练度获得条件	6回合内敌全灭

●敌方残余10小队时发生剧情，敌方增援第5使徒出现

己方状况	勇者王ガオファイガー、ゴルディマーグ
敌方状况	勇者王スターガオガイガー
胜利条件	スターガオガイガー击坠
失败条件	凯被击坠

P.S.ゴルディマーグ初期不能行动

●击坠スターガオガイガー后发生剧情
●ゴルディマーグ被击坠，本关强制结束

第 37 话 无尽之旅的开端

己方状况	可编成小队 × 15、战舰 × 5
敌方状况	监察军小队 × 19
胜利条件	敌方全灭
失败条件	己方战舰被击坠
熟练度获得条件	6 回合内敌全灭

●当敌方小队剩余5时发生剧情，敌方增援监察军小队 × 3 出现
●己方增援ガンバスター小队、战舰エルトリウム出现
●全员气力上升
红●胜利条件变更　ディバリウム击坠
红●熟练度获得条件变更　6 回合内先击破其他小队　最后击坠ディバリウム
●ガンバスター出现下一回合 PP 发生剧情
●己方增援ドクーガ战舰 × 3 出现
红●失败条件追加　ドクーガ 3 战舰被击坠

分支选择　从38话开始出现分支选择。一条是直接前往三重连太阳系的捷径，一条则要稍微绕点远路。以バトル7和大空魔龙为母舰的路线包括了钢巴斯塔队、魔神队、两大电磁侠、大空魔龙队、斗将、钢铁吉克、战国魔神队、兽战机队，VF部队和电脑战机，另外3艘母舰则收容了EVA队、勇者机器人、机动战士部队、泰坦、イデオン、盖塔队和ライディーン。バトル7和大空魔龙走的是远路(A路线)，而ソロシップ等则直接来到了复制地球(B路线)。原创角色依旧随选择前进。

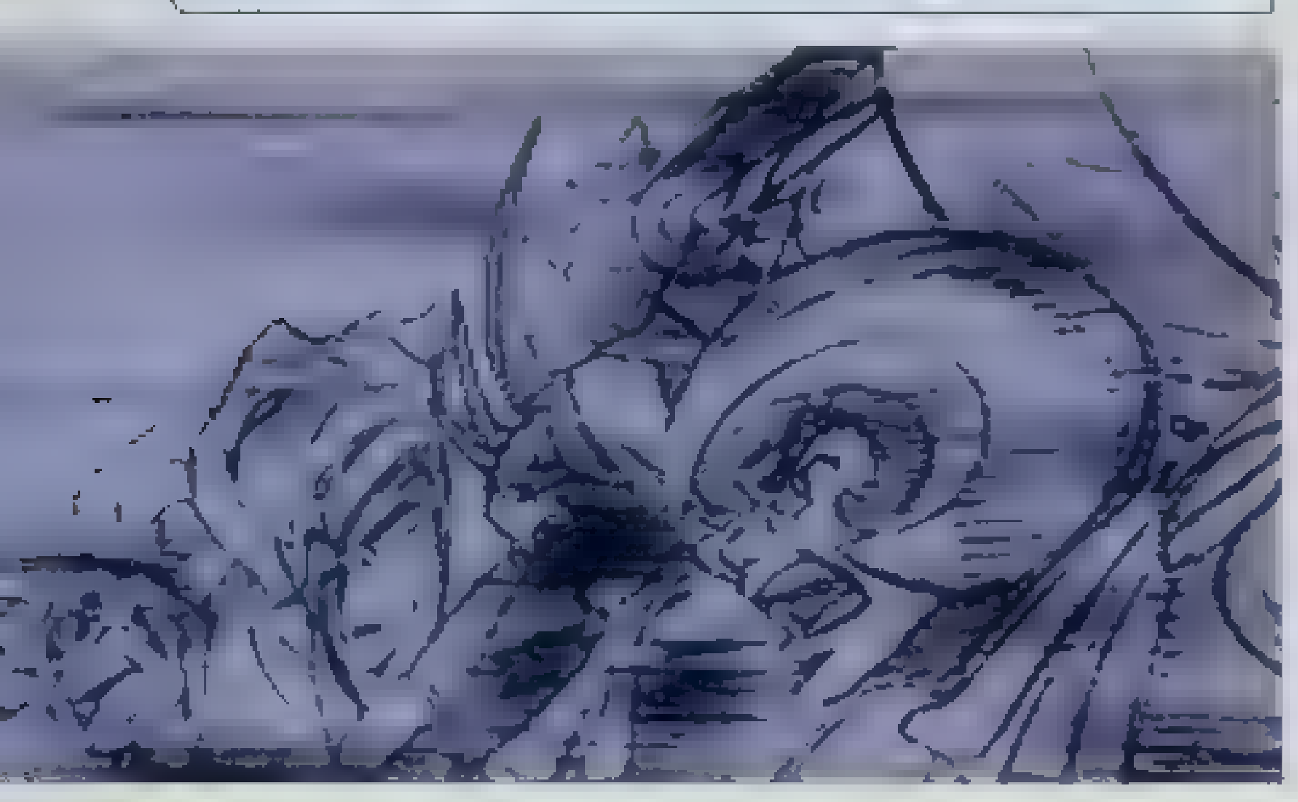
第38话A 命运之炎中

我方状况	可编成小队 × 15
敌方状况	小队 × 17
胜利条件	击坠敌方战舰
失败条件	己方战舰或イデオン被击坠

●达成胜利条件后进入后半部分
●熟练度获得条件出现　7 回合内过关
●将敌人消灭至一定数量以下时コスモ出现
●将初期敌人全灭后，敌方增援小队 × 18 出现
●胜利条件变更：ダラム机击破

第39话A 等待于尽头之物

我方状况	可编成小队 × 15、盖塔小队
敌方状况	小队数 16
胜利条件	击坠ガブロ・ザン
失败条件	己方战舰或盖塔小队任一机被击坠
熟练度获得条件	8回合内敌全灭后再击破ガブロ・ザン



真・龙虎王的奇妙法术

龙虎王不愧是经过鲁班改造的超机人，总能使用一些奇妙的法术。比如七前召唤九天应元雷声普化天尊的雷符和齐天大圣的神珍铁・如意金箍棒，这一次连太上老君放在兜率宫里的八卦炉都来了……

●击破敌人约 6 个小队后，第三势力增援出现
●将敌小队击破至一定数量以下后发生事件
●我方增援コスモ出现于战舰旁
●龙马换乘真・ゲッター并习得"真・シャインスパーク"

第40话A 勇者王，最后之时！

我方状况	可编成小队 × 12
敌方状况	小队 × 12
胜利条件	敌方全灭
失败条件	我方战舰击破
熟练度获得条件	6 回合内敌全灭

P.S.我方初期除勇者王系与机器人系同伴外，气力只有80；且每回合除勇者王系同伴外全员气力不断降低

●将敌人全灭后自动进入后半部分

我方状况	凯
敌方状况	小队 × 5
胜利条件	敌方全灭
失败条件	凯被击坠

●凯出场气力为 130

第38话B 战火如星光的闪烁

己方状况	可编成小队 × 12、战舰 × 2
敌方状况	星间连合 × 15
胜利条件	敌方全灭
失败条件	己方战舰被击坠
熟练度获得条件	6 回合内敌全灭

●达成胜利条件即可过关

第39话B 仅为自己的母星

己方状况	可编成小队 × 12、战舰 × 2
敌方状况	星间连合小队 × 17
胜利条件	ハイネル击坠
失败条件	己方战舰被击坠
熟练度获得条件	7 回合内按照先リヒテル后ハイネル的顺序击倒两者

●当敌方小队剩余 11 时发生剧情，第 3 方势力监察军小队 × 5 出现
●击坠リヒテル后ハイネル强制移动
●击坠ハイネル后，敌方增援守护神ゴードル出现

P.S.让ボルテスV接近ゴードル出现"说得"选项，具体效果目前不明

●击坠ゴードル后发生剧情
●ゴーショーグン追加全体攻击武器ゴーフラッシャースペシャル
●本关强制结束

第40话B 勇气耗尽之时

我方状况	勇者王ガオファイガー
敌方状况	复制体 × 14
胜利条件	敌方全灭
失败条件	勇者王被击坠

●凯出场气力上升至 130
●第 2 回合 EP 结束时我方增援可编成小队 × 12、母舰 × 2 出现
●敌方增援游星主パルパレーパ出现
●失败条件追加：己方战舰被击坠
●熟练度获得条件出现：7 回合内将パルパレーポ・プラス击坠
●第3回合开始除凯、宙、バサラ和电脑战机外每回合全员气力下降 10
●第 3 回合开始除凯以外全员 SP 减半
●击坠パルパレーパ后发生剧情，ガオファイガー被击坠

●敌方增援复制体小队 × 4 出现
●失败条件变更　我方战舰被击坠

第 41 话 银河消灭之时

我方状况	可编成小队 × 15、J 强制出击、母舰 × 5
敌方状况	复制体小队 × 16
胜利条件	敌方全灭
失败条件	己方战舰或ジェイアーク被击坠

P.S.最初发生剧情需要选择"应战"或"继续交涉"，其作用暂时不明

P.S.除 J、宙、バサラ和电脑战机外全员气力 50、SP 减半

●到第6回合为止当敌方小队剩余8时增援复制体小队 × 8 出现
●第 6 回合 PP 敌方增援ガオファイガー出现
●胜利条件变更　ガオガイガー击坠
●熟练度获得条件出现　7 回合内击坠ガオファイガー

第 42 话 超勇者默示录

我方状况	可编成小队 × 13、勇者小队 × 4、母舰 × 5
敌方状况	复制体小队 × 22
胜利条件	敌方全灭
失败条件	己方战舰、凯或 J 被击坠
熟练度获得条件	7 回合内敌全灭

●勇者王登场时已为完成形态ジェネシックガオガイガー
●ジェイアーク初期不可变形
●击坠パルパレーパ・プラス后パルパレーパ・プラジュナー出现
●击坠ピア・デケム・ピット后ピア・デケム・ピーク出现

P.S.由ジェイアーク击坠ピア・デケム・ピット后发生剧情，ジェイアーク变形为キングジェイダー

●使用ジェイアーク或キングジェイダー击败ピア・デケム・ピーク后发生剧情
●キングジェイダー追加武器ジェイフェニックス，ルネ成为ジェイアーク的副机师
●敌全灭后发生剧情，进入后半部分

我方状况	可编成小队 × 5、勇者小队 × 4、ソロシップ
敌方状况	复制体小队 × 12
胜利条件	4 回合内令勇者王到达指定地点
失败条件	己方战舰或凯被击坠、进入第5回合

●初始状况下我方全员 HP 和 EN 剩余 2/3、气力 150、SP 全满
●每当敌方残余 6 小队时就会出现 5 小队复制体的增援
●达成胜利条件后发生剧情
●勇者王追加武器ゴルディオンクラッシャー

第43话B 真正的龙神

我方状况	可编成小队 × 15、原创系强制出击、母舰 × 5
敌方状况	监察军小队 × 15、母舰 × 2、真・龙王机
胜利条件	真・龙王机击坠
失败条件	己方战舰、クスハ或リュウセイ被击坠
熟练度获得条件	5 回合内达成胜利条件

●击坠真・龙王机后发生剧情，原创系小队强制移动
●胜利条件变更：击坠ヴァイクラン或フーレ
●失败条件变更：己方战舰或リュウセイ被击坠



●真・龙王机被击坠后会反复再生
●达成胜利条件后发生剧情，アルブレード被击坠

第44话B 四神招魂

己方状况	可编成小队×14、原创系小队×2、战舰×5
敌方状况	监察军小队×21
胜利条件	ヴァイクラン击坠
失败条件	己方战舰、クスハ或リュウセイ被击坠
熟练度获得条件	5回合内达成胜利条件

●击坠ヴァイクラン后发生剧情，真・龙虎王大破，行动不能
●己方增援バンプレオス出现、隆盛换乘至其上
●己方增援シュムエル出现
●敌方增援监察军小队×10出现
●失败条件变更：己方战舰、クスハ或ルリア被击坠
●当敌方剩余4小队时发生剧情
●敌方增援真・龙王机出现
●己方增援DGG小队出现
●真・龙虎王变形成真・虎龙王
●真・龙虎王的HP、EN、SP和弹数全回复
●シュムエル加入真・龙虎王小队
●失败条件变更：己方战舰、クスハ、ブリット或ルリア被击坠
●将ヴァイクラン的HP削减到一定程度发生剧情
●ヴァイクランHP全回复

第43话D 静寂的哭泣

我方状况	可编成小队×14、原创系强制出击
敌方状况	小队×23
胜利条件	敌方全灭
失败条件	己方战舰或原创系角色被击坠
熟练度获得条件	5回合内ベミドバン击破

P.S.ベミドバン会一直攻击我方战舰"ラー・カイラム"。

●击破ベミドバン后，敌增援ハザル出现
●胜利条件变更：フーレ击破、ハザル击破
●ハザル出现后，セレーナ、アイビス撤离战场

第44话D 我的家，我的朋友

我方状况	可编成小队×14、原创系强制出击
敌方状况	小队×17
胜利条件	ヴァルク・イシャー击破
失败条件	己方战舰、アイビス或リュウセイ被击坠

●将ヴァルク・イシャー击破后发生剧情
●敌方增援ヴァイクラン出现于クロスゲート附近
●熟练度获得条件出现 ヴァイクラン登场后3回合内将其击破

●击坠ヴァイクラン后发生剧情
●敌方增援エイス出现并加入ヴァイクラン小队
●我方增援セレーナ、ルリア出现
●敌方增援ヴァルク・イシャー出现
●己方增援バンプレオス出现、隆盛换乘至其上
●バンプレオス强制移动，己方增援DGG小队出现
●失败条件变更：己方战舰、セレーナ、アイビス或ルリア被击坠
●当敌方剩余4小队时发生剧情，我方增援ツグミ出现并与アイビス机合体
●失败条件变更：セレーナ、ルリア被击坠

分支选择 第45话前出现分支选择，可选择的分支一共有4条：地球超级系路线、地球真实系路线、宇宙超级系路线和宇宙真实系路线。地球超级系路线(A路线)以保护イルイ为目的，需要和地下势力以及ムゲ帝国战斗。以大空魔龙为战舰，战力包括魔神队、盖塔队、大空魔龙队、兽战机队以及钢铁吉克。地球真实系路线(B路线)以解决扎夫特与蓝波斯菊的争端为目的，战舰是ラー・カイラム和大天使号，主力是高达系、EVA队。宇宙超级系路线的目的是解放ボアザン星(D路线)，战舰是ソロシップ，主力是两大电磁侠、イデオン、勇者机器人军团、电脑战机、ダイモス和ライディーン。宇宙真实系路线主要和MACROSS7的敌人原始恶魔作战，战舰是バトル7(C路线)，主力是VF战机、ガンバスター队、ダイターン3和战国魔神。原创系角色将随选择不同前往不同路线。

第45话A 被囚之心怒吼之时

●第一回合ムゲ帝国军与地底势力相互交战，直接结束该回合即可
●第二回合PP发生剧情
●己方增援可编成小队×7、大空魔龙出现
●ムゲ帝国军撤退
●胜利条件出现：敌方全灭
●失败条件出现：己方战舰被击坠
●熟练度获得条件出现：7回合内过关
●任一己方机体与フローラ的战舰战斗后发生剧情
●第3方势力邪魔大王国小队×5
●胜利条件变更：レイゴン击坠
●击坠フローラ后发生剧情，钢铁吉克小队强制移动至レイゴン旁
●レイゴン出现后每回合己方3小队会受到随机的伤害

第46话A 永别了父亲，战士们的旅程

己方状况	可编成小队×5、魔神队×2、钢铁吉克队、大空魔龙
敌方状况	地底帝国小队×
胜利条件	用钢铁吉克说得フローラ
失败条件	击坠フローラ、强制出击角色或己方战舰被击坠
熟练度获得条件	8回合内过关

●说得フローラ后发生剧情
●地底帝国小队×10、战舰×2出现
●胜利条件变更：ヤマタノオロチ、デモニカ和龙魔船击坠
●失败条件追加：ヤマタノオロチ到达指定地点
●从龙魔船出现开始，每回合己方随机3队会受到大伤害

P.S.ヤマタノオロチ在己方行动时始终处于防御状态

●击坠フローラ后发生剧情
●强制出击小队强制移动，气力上升至150
●マジンカイザー变成可飞行形态，并追加武器カイザーノヴァ
●若先击坠デモニカ，则龙魔帝王自动使用热血、铁壁、必中

第47话A 想成为神的人

己方状况	可编成小队×8、大空魔龙
敌方状况	ムゲ帝国小队×11、战舰×4
胜利条件	敌方全灭
失败条件	己方战舰被击坠
熟练度获得条件	6回合内过关

●达成胜利条件后敌方增援ムゲ帝国小队×6出现
●胜利条件变更：シャピロ击坠
●シャピロ的体力低下时发生剧情
●其机体HP全回复，并追加热血、不屈、铁壁和必中效果
●通过本关后与地球真实系路线合流，进入地球共通路线48A(见81页)

第45话B 悄悄靠近的终结

我方状况	可编成小队×14、EVA三机
敌方状况	小队×17
胜利条件	敌方全灭
失败条件	己方战舰或EVA任一机被击坠
熟练度获得条件	5回合内敌全灭

●全灭敌人后使徒出现
●胜利条件变更：使徒击破
●达成胜利条件后零号机・改、贰号机取得新武器

第46话B 相信永远

我方状况	可编成小队×14、キラ和アスラン
敌方状况	小队×16
胜利条件	敌方全灭
失败条件	己方战舰被击坠

●击破敌人4小队或第3回合PP，我方主力部队出现于地图东面
●失败条件追加：キラ、アスラン击破
●消灭大约11支敌小队后，残余敌小队自动全灭
●敌方增援小队×17出现
●胜利条件变更：令ドミニオン撤退
●熟练度获得条件出现：击破ドミニオン(HP20000以下时撤退)
●攻击敌方高达3机后发生事件
●キラ、アスラン两机加装"ミーティア"装备

第47话B 人类的梦想

我方状况	可编成小队×14、キラ、ムウ、ディアッカ
敌方状况	小队×19
胜利条件	敌方全灭
失败条件	己方战舰或强制出击角色被击坠

●攻击敌方高达3机后，第三方势力小队×15出现
●对イザーク、クルーゼ、アデス发动攻击，或将连邦三小强任意一机击破后发生事件
●キラ、ムウ、ディアッカ、クルーゼ、イザーク临时撤离战场
●事件结束后5人返回
●第三方增援フレイ机出现于地图东南面
●失败条件追加：キラ被击坠
●熟练度获得条件出现：フレイ到达ドミニオン前将三小强击坠
●キラ气力大上升

P.S.フレイ机出现后，我方无法对其攻击，并且アデス、ナタル此时无法击退

●将连邦三小强击坠后，フレイ机、ナタル撤离战场
●胜利条件变更：击坠ヴェサリウス
●通过本关后与地球超级系路线合流，进入地球共通路线48A(见81页)

第45话C 恶梦般的突入作战

我方状况	除ミレーヌ以外全员出击
敌方状况	バロータ小队×15
胜利条件	バトル7以外全员到达指定地点
失败条件	己方任意一机击破

●我方任意一机靠近指定地点时发生事件
●我方增援ミレーヌ机出现并加入バサラ小队
●バサラ小队自动换装SB扩声装备
●完成胜利条件后自动进入第二部分
●胜利条件变更：我方任意机体到达指定地点
●熟练度获得条件出现：敌全灭后，到达指定地点
●将敌人数量消灭至一定程度以下后，我方发动突击作战
●敌方增援2小队出现在指定地点旁
●胜利条件追加：4回合内我方任意机体到达指定地点
●失败条件追加：第5回合时仍未达成条件

第46话C 野心勃勃的第4行星

我方状况	全员出击
敌方状况	バロータ小队×8
胜利条件	将全部敌人引诱至指定范围内
失败条件	我方任一机被击坠或击坠任一敌机

P.S.敌方的战舰一开始不会主动移动，我方攻击其一次后便会开始行动。

●完成初期胜利条件后，进入后半部分
●我方其他突入部队出现于地图西北方
●地图东面出现第三方势力
●胜利条件变更：我方全员到达脱离地点
●失败条件变更：我方任一机体被击坠
●熟练度获得条件出现：8回合内敌全灭后过关

第47话C 大宇宙的意志

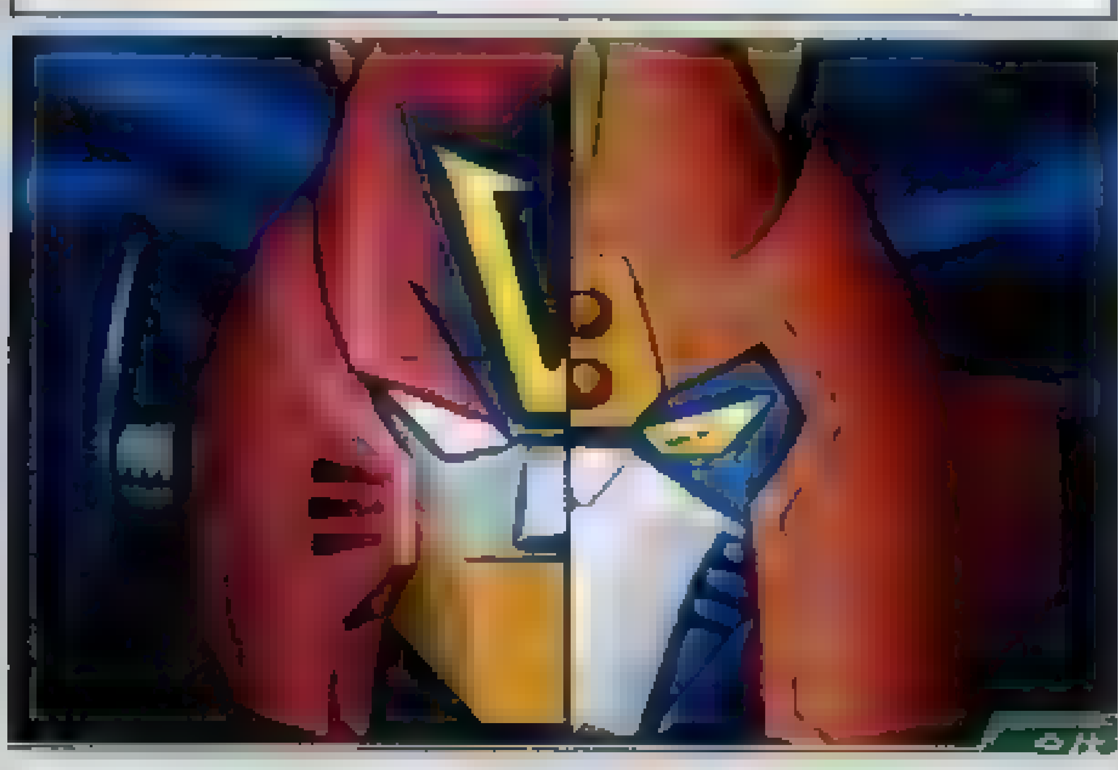
我方状况	可编成小队×9
敌方状况	バロータ小队×17
胜利条件	敌方全灭
失败条件	我方任意一机击破
熟练度获得条件	5回合内宇宙怪兽全灭

●初期敌人全灭后发生剧情
●敌方增援13小队出现于地图西北面
●ガムリン、ミレーヌ成为NPC强制移动
●失败条件追加：ブンドル、ガムリン、ミレーヌ被击坠
●将敌人消灭至一定数量以下后发生事件，本关强制结束
●下一关开始和宇宙超级系路线部队合流，进入宇宙共通路线48B

第45话D 另一个母星、波亚赞

我方状况	可编成小队×8、ソロシップ
敌方状况	星间连合小队×16、母舰×1
胜利条件	ザルタン击坠
失败条件	任一我方机体被击坠
熟练度获得条件	击坠其他机体后再将ザルタン击坠

P.S.如果在回合结束时不能离开地图上的白色区域，机体就会被强制击坠



●达成胜利条件后发生剧情，ダイモス和ボルテスV强制离队

第46话D 崩塌的邪恶之塔

我方状况	可编成小队×6、コン・バトラーV和カルバFX－II、ソロシップ
敌方状况	ダイモス、ボルテス
失败条件	任一己方机体被击坠，将ダイモス或ボルテス击坠

●初期我方除コン・バトラーV小队外不能行动
●コン・バトラーV不能移动
●第4回合PP发生剧情，ダイモス、ボルテスV回归
●我方增援ゴードル出现
●强制出击角色状态全回复
●我方全员气力上升至130，并恢复自由行动
●敌方增援星间连合小队×17、母舰×1出现
●胜利条件出现：ワルキメデス击坠
●失败条件：己方战舰或强制出击角色被击坠
●熟练度获得条件：10回合内敌全灭后过关
●击倒ワルキメデス后他驾驶ダークロン原地出现
●再次将其击倒后发生剧情
●两大电磁侠和ダイモス追加合体技“超电磁烈风正拳突”
●敌方增援星间连合小队×4、母舰×1出现
●胜利条件变更：ジェネラ击坠

第47话D 因果之海

我方状况	可编成小队×8、ソロシップ
敌方状况	バッフ・クラン小队×9
胜利条件	3回合内敌方全灭
失败条件	己方战舰被击坠，或进入第4回合

●前半部分共持续2次，每次除敌方配置略有不同外基本一样
●第2次出场时全员SP剩余4/5，气力110

我方状况	可编成小队×8、ソロシップ
敌方状况	バッフ・クラン小队×7
胜利条件	2回合内敌方全灭
失败条件	己方战舰被击坠，或进入第3回合

●中间部分共持续2次，每次除敌方配置略有不同外基本一样
●第1次出场时全员HP、EN剩余2/3，SP剩余3/5，气力120
●第2次出场时全员HP、EN剩余1/2，SP剩余2/5，气力130

我方状况	可编成小队×8、ソロシップ
敌方状况	バッフ・クラン小队×7
胜利条件	6回合内击坠ガブロ・ザン
失败条件	己方战舰被击坠，或进入第6回合
熟练度获得条件	先击坠ガタマンザン2艘后再击坠ガブロ・ザン

●出场时我方全员HP、EN残余7/10、SP残余3/5、气力130
●イデオン出场时ゲージ即为3级
●达成胜利条件后过关
●下一关开始与宇宙真实系路线的部队合流，进入宇宙共通路线48B

第48话A 逝去者们的镇魂歌

我方状况	可编成小队×14
敌方状况	小队×21
胜利条件	デスガイヤー、ギルドローム、ヘルマット击破
失败条件	己方战舰被击坠

●第2回合PP发生剧情，我方全员受到精神攻击、全能



力下降
●且每一回合开始，我方随机有一部分机体不受控制，主动攻击其他队员
●将ギルドローム击破后我方全员能力恢复正常。
●デスガイヤーHP小于一半后使用大根性、热血、不屈和必中
●达成胜利条件后敌方增援ムゲ帝王出现
●敌方增援暗之帝王、龙魔帝王、恐龙帝国皇帝、ダリウス大帝出现
●胜利条件变更：击坠ムゲ帝王
●熟练度获得条件出现 ムゲ帝王出现后6回合内将其余敌人全灭后击坠ムゲ帝王

第48话B 在银河逝去

己方状况	可编成小队×14、バサラ小队强制出击、战舰×2
敌方状况	バロータ小队×15、战舰×1
胜利条件	敌方全灭
失败条件	己方战舰或バサラ被击坠

●敌方剩余5小队时发生剧情，グラビル与ガビル合体成ガビグラ
●敌方增援ゾムド和ゴラム出现
●胜利条件变更：击坠ゴラム或ゾムド
●熟练度获得条件出现．击坠ガビグラ（HP12000以下撤退）
●达成胜利条件后发生剧情
●敌方增援宇宙怪兽小队×18出现
●ソロシップ强制移动、バサラ强制撤退
●己方增援イデオン出现
●胜利条件变更：敌方全灭
●失败条件变更．己方战舰或イデオン被击坠
●当宇宙怪兽剩余12小队时发生剧情
●第3方势力バッフ・クラン小队×18、战舰×3出现
●当宇宙怪兽小队数少于5时会不断增援至10队
●本关过关后与地球路线的部队合流，进入共通路线第49话

第49话 响彻银河的歌声

己方状况	可编成小队×15、可选择战舰×2 ミレーヌ小队和バトル7强制出击
敌方状况	バロータ小队×16
胜利条件	敌方全灭，或在5回合内令バトル7到达指定地点
失败条件	己方战舰被击坠或进入第6回合
熟练度获得条件	击坠ガビグラ

●达成胜利条件后进入后半部分

己方状况	可编成小队×14、可选择战舰×2 ミレーヌ小队和バトル7强制出击
敌方状况	バロータ小队×19、战舰×6
胜利条件	6回合内令バトル7到达指定地点
失败条件	己方战舰或ミレーヌ小队被击坠，或没能达成胜利条件

●当バトル7接近指定地点一定距离时，敌方增援ゲペルニッチ舰在指定地点出现
●达成胜利条件后发生剧情，バトル7变形

种类丰富的中断对话

在战场上选择中断存档并退出游戏就可以看到独特的中断对话。这已经是系列的惯例了（MX中一共有14种中断对话），而本作中中断对话的种类竟然超过了35种！由于中断对话的出现是随机的，所以要想看全还颇需要下一番工夫呢！

●敌方增援ゲペルニッチ出现，ミレーヌ强制撤退
●我方增援マックス、ミリア出现
●胜利条件变更：ゲペルニッチ击坠
●失败条件变更：己方战舰或レイ被击坠
●将ゲペルニッチ的HP削减至2/3时发生剧情，ゲペルニッチ体力全回复
●我方全员HP、EN全回复，气力上升至150
●再次将ゲペルニッチ的HP削减到2/3以下后发生剧情
●我方增援バサラ、ミレーヌ出现
●我方全员HP、EN全回复、附带热血效果
●失败条件追加：バサラ、ミレーヌ被击坠
●将ゲペルニッチ的HP削减到1/2以下时发生剧情
●我方增援シビル出现加入バサラ小队
●バサラ小队追加合体技"TRY AGAIN"（4人版）
●失败条件追加：シビル被击坠

第50话 两道门和两个星球

我方状况	可编成小队×15、可选择母舰×3
敌方状况	监察军小队×20
胜利条件	ヘルモーズ击坠
失败条件	己方战舰被击坠
熟练度获得条件	5回合内达成胜利条件

●本关中每回合EP开始我方随机6小队受到攻击，HP减半，EN剩余4/5
●只有破坏掉指定地点ネビーイーム即可

P.S.破坏ネビーイーム以后ヘルモーズ追加热血、不屈和必中

●敌方增援ベミドバン和ジュモーラ出现
●击坠ヘルモーズ后敌方增援ズフィールド出现
●胜利条件变更：击坠ズフィールド

第51话 无尽的明天

我方状况	可编成小队×5、母舰×3 キラ、アスラン／カガリ强制出击
敌方状况	连合方：核弹×20、小队×16、母舰×1 扎夫特方：小队×9、母舰×3
胜利条件	击坠全部核弹
失败条件	核弹到达最终防线，己方战舰或强制出击角色被击坠

●达成胜利条件后发生剧情
●キラ、アスラン、カガリ、ラクスSEED能力发动
●胜利条件变更 击坠主天使号，并让アスラン小队到达指定地点
●如果此时连邦军小队数少于15则自动追加增援
●当己方任一机体接近指定地点的一定范围内时，敌方增援クルーゼ出现
●ディアッカ与イザーク交战后若两者同时生存则イザーク暂时加入我方
●击坠クルーゼ后其HP会全回复1次
●击坠主天使号后发生剧情
●如果ムウ在本关出场则会强制移动并被击坠



●キラ、クルーゼ强制移动
●同时完成两个条件后进入后半部分

我方状况	可编成小队×6、キラ和アスラン／カガリ强制出击
敌方状况	扎夫特小队×7
胜利条件	4回合内击破创世炮的反应炉
失败条件	キラ被击坠，或进入第5回合
熟练度获得条件	击破クルーゼ

●完成胜利条件后过关

特别注意

●如果前半部分ムウ出战，将主天使号击破后就会发生和原作一样的剧情，之后ムウ被击坠。如果ムウ不出场，则不会发生该剧情。不过无论ムウ出场与否，过关后都不会离队。
●在这前半部分用ディアッカ与イザーク交战可以令他暂时加入。满足特定条件后イザーク会作为己方增援在后半部分第2回合PP登场，并在过关后加入。（至于具体的加入尚没有准确的说法，请关注下期的相关研究。）
●如果在前半部分没有击坠ヤザン、联邦三小强而直接完成胜利条件，那么进入后半部分后他们作为第3方势力出现。

第52话 在世界的中心呼唤爱的野兽

己方状况	EVA三机强制出击
敌方状况	第14使徒
胜利条件	使徒击破
失败条件	己方任意一机击破

●战斗初期，强制单独出击的EVA三机气力150
●使徒击破后，EVA量产机×9出现
●EVA零号机离队，初号机不能使用
●胜利条件变更：敌方全灭
●失败条件变更，シンジ被击坠
●熟练度获得条件出现：2回合之内，アスカ不被击破
●EVA量产机出现2回合后发生剧情，EVA两机撤退
●己方增援可编成小队×15、可选择战舰×1、ラー・カイラム出现
●失败条件变更：己方战舰击破
●出击时全员气力为120
●将EVA量产机全灭后发生剧情，EVA初号机登场
●胜利条件变更：击坠EVA初号机

P.S.此时的初号机拥有每回合2次行动的能力

P.S.EVA量产机被击破后会自动无限次复活

●将EVA初号机HP减至一定程度以下后发生事件
●胜利条件变更：5回合内击坠EVA初号机
●失败条件变更：进入第6回合或己方战舰被击坠
●完成胜利条件后进入下一部分。
●胜利条件变更：击坠敌方的EVA初号机
●失败条件变更：シンジ被击坠
●第2回合PP，己方增援出现，配置和前半部分一样
●EVA零号机（カヲル）、贰号机（アスカ）强制出击
●出场时己方全员气力上升至最大值
●失败条件追加：己方战舰或カヲル被击坠

第53话 出航！突入银河的舰队！

己方状况	出击数16、战舰×7
敌方状况	バッフ・クラン小队×21
胜利条件	敌全灭
失败条件	己方战舰击破
熟练度获得条件	7回合之内消灭230台敌机

●消灭约11支部队后，第三方势力12小队出现
●每当敌人小队减少到一定数量时，第三方增援就会反复出现



●第8回合开始时自动过关。

第54话 被神保护的星球

己方状况	可编成小队×16、SRX小队、可选择战舰×3
敌方状况	小队×23
胜利条件	敌方全灭
失败条件	己方战舰或SRX小队任一机被击坠
熟练度获得条件	10回合内过关，且击破两艘ヘルモーズ

●己方第2回合开始，每回合会遭到敌方防卫系统的雷击
●胜利条件变更：SRX小队救出アヤ
●三个防卫系统可以由SRX小队进入
●达成胜利条件后发生剧情
●敌增援小队×6出现于地图东南面
●己方增援ルリア、バラン出现于地图中央
●アタルード追加新必杀技且气力150
●胜利条件变更：击坠ジュモーラ
●失败条件变更：SRX小队，ルリア、バラン任一机被击坠
●将ジュモーラ击破后发生事件，全员撤退
●胜利条件变更：击坠ベミドバン
●失败条件变更：ゼンガー被击坠

第55话 无人祭祀的神明

己方状况	可编成小队×16、可选择战舰×3
敌方状况	小队数36
胜利条件	敌全灭
失败条件	己方战舰击破
熟练度获得条件	6回合内击破2部ズフィルード

●达成胜利条件或击坠两台ズフィルード后，灵帝ルアフ出现于地图中央
●胜利条件变更：击坠ゲベル・ガンエデン

P.S.ゲベル・ガンエデン具有2次行动能力

●将ルアフ击破进入后半部分
●后半部分战斗初期己方全员气力150。

P.S.击坠スペクトラ后キャリコ追加热血、必中、必闪和集中

●将初期敌人全灭后，敌方BOSSシヴァー出现
●胜利条件变更：シヴァー击破

第56话 永无休止的总力战

己方状况	可编成小队×16、ソロシップ、可选择战舰×2
敌方状况	小队×20
胜利条件	5回合内ドロワ・ザン击破
失败条件	己方战舰击破或进入第6回合
熟练度获得条件	7回合内过关

●完成初期胜利条件后，进入后半部分。

P.S.[illegible]神在前半部分的战斗[illegible]能[illegible]计上[illegible]则会直接进入后半部分；否则会进入一些副版面。

●后半部分初期，胜利条件变更 让ソロシップ与バイラル・ジン相邻
●己方全员气力130
●己方任意一机前进至一定范围内后发生事件
●第三方势力小队×13出现于地图东面
●胜利条件变更：己方任意同伴到达指定地点
●达成胜利条件后强制过关

分支选择 在进行最终决战前，还有一个分支需要选择。一条路线是和穷追不舍的バッフ・クラン军做最后的决战(A路线)，一条是将BM III安全护送到目的地(B路线)。对バッフクラン军的部队以イデオン为核心，UC和CE高达作主力，盖塔、泰坦、斗将和两大电磁侠是强有力的后援。对宇宙怪兽路线则以钢巴斯塔为主和超级系机器人为主，包括了魔神队、勇者机器人、大空魔龙队、电脑战机、EVA等，而超时空要塞的VF战机则作为支援。同样，原创系角色将随玩家的选择行动。

第57话A 憎恶的环形之中

我方状况	可编成小队×15、战舰×3
敌方状况	小队×16
胜利条件	敌方全灭
失败条件	己方战舰被击坠

●消灭初期敌8支小队后，敌增援12小队出现
●胜利条件变更：ソロシップ到达指定地点
●完成初期胜利条件或者敌全灭后进入第二部分

我方状况	可编成小队×16、战舰×3
敌方状况	小队×20
胜利条件	7回合内敌全灭
败北条件	己方战机被击坠，或进入第8回合
熟练度获得条件	6回合内敌全灭

●击破的小队超过一定数量后发生剧情
●ソロシップ、盖塔气力提升

第58话A 发动

我方状况	可编成小队×16
敌方状况	小队×22
胜利条件	バイラル・ジン击破
败北条件	己方战舰被击坠

●消灭约10支部队或移动至一定范围内发生剧情
●地图东南面出现第三方势力17小队
●将宇宙怪兽消灭至一定数量时，地图东面反复出现增援

●将バイラル・ジンHP减少至一定程度以下，或将バイラル・ジン的部队消灭至一定数量以下时发生事件，自动进入后半部分

P.S.バイラル・ジン一开始拥有“不屈”效果

●后半部分我方全员气力150，HP为4/5
●熟练度获得条件出现：6回合内バイラル・ジン击破

第57话B 终末的开始

己方状况	战舰エルトリウム
敌方状况	宇宙怪兽小队×39
胜利条件	敌方全灭
失败条件	エルトリウム被击坠
熟练度获得条件	7回合内敌全灭

●第4回合PP己方增援可编成小队×16、战舰×2出现
●失败条件变更：己方战舰被击坠

第58话B 决定未来的死斗

己方状况	可编成小队×16、战舰×2出现
敌方状况	バッフ・クラン小队×16
胜利条件	敌方全灭
失败条件	己方战舰被击坠

●当敌方剩余6小队时发生剧情
●新的敌方增援宇宙怪兽小队×18出现
●バッフクラン小队×7作为己方NPC出现
●失败条件追加：ドロワ・ザン被击坠
●熟练度获得条件出现：没有NPC机体被宇宙怪兽击坠
●当敌方剩余8小队时新增援13小队在地图东北角出现

第59话 在没有尽头的尽头

我方状况	可编成小队×18、母舰×7，イデオン、ガンバスター小队强制出击
敌方状况	小队×33
胜利条件	迎来第11回合
败北条件	己方战舰被击坠，或让敌人进入指定区域

●每当敌军小队数小于10就会在地图东、北、南3个方向出现增援

P.S.安全通过本关的要诀在于守而不在于攻，只消灭下一回合会进入指定区域的敌人，对于其他敌人一概防御或回避。

●迎来第11回合后发生剧情，自动进入后半部分

我方状况	可编成小队×18、エルトリウム、可选择母舰×2
敌方状况	宇宙怪兽小队×25
胜利条件	敌方全灭、或进入第6回合
失败条件	己方战舰击破、ノリコ、ユング被击坠，或令敌进入指定区域
熟练度获得条件出现：5回合内敌全灭	

●出场时我方全员HP、EN为4/5、气力为最大值
●出场时イデオン能量无法提升。
●将敌人消灭一定数量以下时发生事件，巨神能量自动提升至最大。

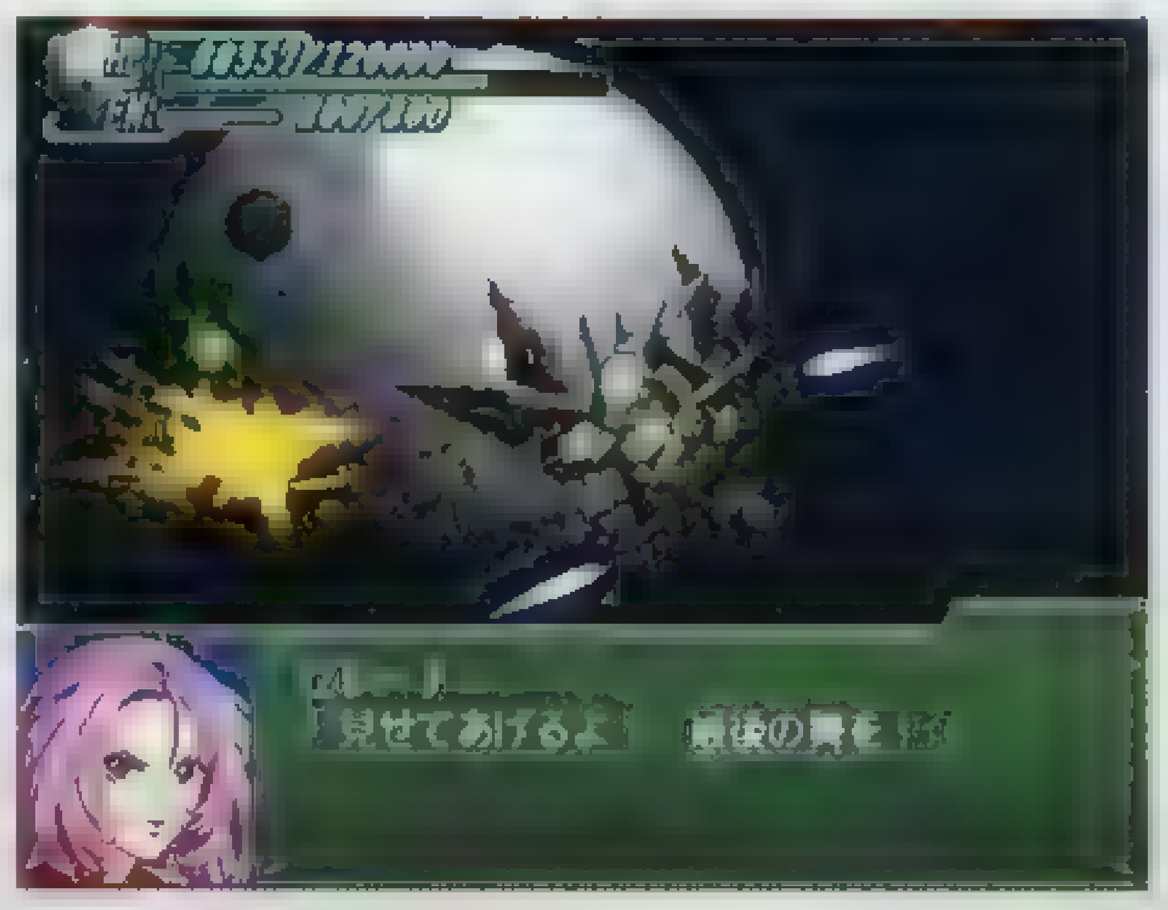
最终话 遥远的时间彼岸

我方状况	可编成小队×20、母舰×6
敌方状况	小队×23
胜利条件	？？？击破
失败条件	我方战舰击破

●将初期的？？？击破后发生剧情
●敌方增援灵帝、真・龙王机以及恶灵机小队×23出现。

P.S.灵帝有2次行动的能力

●每当敌方小队剩余5队时会出现4队增援
●将灵帝HP降至10万以下发生剧情
●灵帝HP回复150000，敌方增援ゲベル・ガンエデン×2出现
●我方全员HP全回复、SP回复约1/3，气力上升至最大值
●我方增援イルイ出现
●失败条件追加：イルイ・ガンエデン被击坠



隐藏机体/角色

不得不先在这里说一声，本作中的隐藏机体绝大部分来自高达作品，并且绝大部分的隐藏机体的获得方法与角色的击破数有关。沙罗和阿修罗连续实验了整整两天，也只能得到一些大部分隐藏机体，但却无法得知其具体的入手条件。这里只能向大家说一声抱歉了。本期将公布一些基本可以确定的隐藏机体入手方法，但不能保证完全准确，望大家见谅。

GP-02： 36话结束时，コウ与キース以外的《0083》队员的击破数总和在100以上，则过关后获得。之前若没有获得，则45话结束后还有机会获得。第53话战斗开始前追加核弹装备（条件不明）。

νガンダムHWS装着型： 36话结束后，アムロ击破数60以上时，37话战斗开始前获得换装部件。之前若没有获得，则45话结束后还有机会获得。

キュベレイ： B路线45话结束后，ブル与ブルツー的击破数总和的个位数为0时获得。若45话没有获得，则53话战斗开始前还有机会获得。

クィン・マンサー： B路线第45话结束时，ブル与ブルツー的击破数总和的个位数为5时获得。（与キュベレイ、量产型キュベレイ的获得条件冲突）若45话没有获得，则53话战斗开始前还有机会获得。

量产型キュベレイ： B路线第45话结束时，ブル与ブルツー的击破数总和的个位数为7时获得。（与キュベレイ、量产型キュベレイ的获得条件冲突）若45话没有获得，则53话战斗开始前还有机会获得。

ノイエ・ジール： B路线45话结束后，キース的击破数比コウ少40以上时获得。若45话没有获得，则53话战斗开始前还有机会获得。

ガーベラ・テトラ： B路线45话结束后，キース的击破数与コウ的击破数相差在6以内时获得。若45话没有获得，则53话战斗开始前还有机会获得。（与ヴァル・ヴァロ、ノイエ・ジール的取得有冲突）

ヴァル・ヴァロ： B路线45话结束后，キース的击破数一コウ的击破数大于或等于20时获得。若45话没有获得，则53话战斗开始前还有机会获得。（与ガーベラ・テトラ、ノイエ・ジール的取得有冲突）

ゲーマルク： B路线45话结束后，モンド与ビーチャ的击破数总和的个位数为5时获得。若45话没有获得，则53话战斗开始前还有机会获得。

ドーベンウルフ： モンド与ビーチャ的击破数总和的个位数为0时获得。若45话没有获得，则53话战斗开始前还有机会获得。（与ゲーマルク的取得有冲突）

EVA初号机F型装备： 52话（用EVA初号机分别击破每次出现的使徒、第52话的后半部分再用初号机击破暴走初号机。53话开始前获得换装装备。

フルアーマZZ： B路线45话结束后，ジュドー击破数100以上时获得。（亦有一说是120以上获得），若45话没有获得，则53话战斗开始前还有机会获得。

ジェイフェニックス： 42话中，用J将ピア・デケム（变身后）击破后，获得新的必杀技。ルネ成为J的副驾驶员，同时光龙与暗龙的武器会减少。

イザーク： 第51话中，先将全部核弹击破，再让ディアッカ与イザーク交战，战后两者均生存，イザーク临时加入。51话下半部分第2回合イザーク再度加入时，则过关后加入。（之前若走SEED相关以外的路线，则有可能过关后不会加入，也有一说是只有选真实系主角才能加入。）



关于歌声的小小恶搞

由于本作中“《MACROSS》系列”的剧情相当重要，所以唱歌无疑成为了游戏的一个主题。在一个中间对话中，阿斯兰对拉克丝说出了《EVA》中那句经典的台词：“唱歌真好啊！”（阿斯兰和原作中说这句话的渚薰都是由石田彰配音的。）

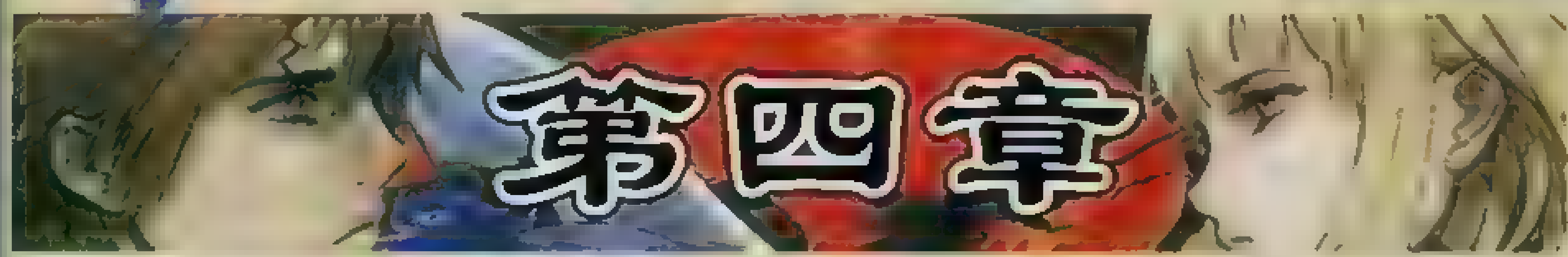


剧情小说(下)

文 卡伦

比起前两篇来，下篇剧情的添加成分要少了许多。一方面是从故事发展的角度来考虑导致的结果，另一方面则是由于篇幅的限制。不过，当游戏终盘进入玛娜的心灵世界时，如果玩家没有玩过前作的话可能会对其中的许多剧情摸不着头脑，所以在描写这一部分的时候笔者便将前作的剧情融合了进来，希望各位能够看懂就是了。

由于是第一次在杂志上写这种形式的剧情小说，所以卡伦在篇幅的控制上出现了一些问题，导致的结果就是对游戏后期剧情描写的力度稍微弱了一点，对自己的这次失误，笔者觉得非常之不爽。如果以后再有以类似体裁写其他剧情小说的机会的话，我会尽量避免此种情况再度出现，也算是吃一堑长一智吧。



第四章

一

凯姆。

对于米德加鲁特大陆的任何人来说，当听到这个名字时，出现在他们脸上的都会是无比敬仰的神情。

十八年前将世界从崩溃边缘拯救出来的英雄共有五人：原神官长——以全身的毛发为代价与古龙签订契约的老人威尔德雷；小小的勇者　　以永远无法成长的身体为代价与高雷姆之王签订契约的小男孩塞雷、贻食之妖姬　以子宫与火之精灵沙拉曼达以及水之精灵温蒂妮签订契约的精灵族女子亚莉奥修、盲目的圣者——以眼睛与小妖精签订契约的男子雷奥纳鲁。虽然这四人在与帝国军以及天使教会的战斗中起到了极大的作用，但被世人公认为这支团队领袖，同时也是这个世界的救世主的却只有一个人　　第五位英雄　　凯姆。

相传凯姆在过去曾是某个已亡国的小国的王子，不过人们知道的他的身分则是连合军的佣兵。在女神之城被攻陷之时，为了守护身为女神的妹妹芙莉叶，身受重伤的凯姆与一条同样被帝国军攻击导致生命垂危的红龙签订了契约。但从那一刻起，他也永远地失去了说话的能力。

关于凯姆一行的故事在大陆上有着多个版本，不过绝大多数以臆测传闻为多。但无论是在哪个版本里，凯姆都是几位英雄中的领袖。虽然其无法以语言表达自己的思想，但那无与伦比的战斗技术却令他以及他的同伴不断地品尝着胜利的果实，即使是在与降临的天使(巨大婴儿)的战斗中，凯姆和他的红龙也丝毫不落下风。

在那场惨烈的大战中，亚莉奥修与雷奥纳鲁不幸成为了天使的食粮，但在凯姆、威尔德雷以及塞雷的努力下，他们最终还是将那些天使重新赶回了极乐净土，并以红龙取代了女神成为了最终封印，令这个世界再度安定了下来。

而自从那一刻起，凯姆也成为了传说中的英雄。

18年中，威尔德雷与塞雷成立了封印骑士团，并先后成为了骑士团的神官长。不过，却没有人知道凯姆的去向甚至关于他的任何音讯，这也更为其平添了一份神秘而浪漫的色彩。

而诺威则无论如何都无法想象，三年前杀死自己义父并血洗封印骑士团的单眼男子，竟然与这位自己童年时曾经无比憧憬的英雄会是同一个人。

此时距离几人在锈城前遇到凯姆已经过去了半小时左右，诺威的情绪也稍微镇定了下来。在此期间，雷格纳一直在天空中飞着，始终没有降到地上，好像是担心一落到地面诺威就会跑回去报仇似的。

这时诺威才注意到，自从刚才时看到凯姆起，玛娜就变得非常奇怪，她一直害怕得紧紧抱住雷格纳，一言不发，身体不住地颤抖着。诺威本想询问女子是否之前曾见过凯姆，但玛娜却好像没听到他说话一样，完全没有作出回应。

当诺威想再次发问之时，尤里克拉了一下他的手臂，慢慢摇了摇头。

“算了吧，诺威。”尤里克说道，“现在应该让玛娜自己冷静一下。再说了，询问女孩的过去也不是绅士所为。”

听到这句话后，诺威也只好放弃了自己的想法，几人再一次陷入了沉默中。

良久之后，尤里克率先打破了空气中的沉寂。

“我们……现在去哪里？照现在的速度来看的话，宝光的直辖区离这里已经只剩下十几分钟的路程了。你们本来是打算去那里的吧，那现在呢？是暂时避避风头还是直接前往那里？”诺威扭头担心地望了一眼玛娜，他刚想说话，却被雷格纳抢先了一步。

“还是去宝光的直辖区吧，刚才我们离开时，我听到那个单眼之男口中似乎说出了与‘宝光’以及‘城寨’有关的词语。如果我们去那里的话，不但可以毁掉封印之键，说不定还能得到与那人有关的情报。”

“……说话？”诺威皱了皱眉头，“我刚才什么都没听到。再说了，凯姆不是已经失去了语言能力了吗？”

“……那是‘念语’。”雷格纳欲言又止，“反正相信我就没错了。”

当听到青龙如此说之后，诺威略微思索了一下，作出了前往宝光直辖区的决定，而尤里克也没有反对少年的意见。

“宝光直辖区　……是了，那里的守护者是雅汉那个家伙啊……”当想到身为宝光守护者的那个金发男子时，尤里克的脸上露出了一丝苦笑。不过，那骷髅般的面具在此时倒是起到了极佳的掩护作用。

十几分钟后，玛娜也渐渐恢复了正常。但看到她似乎并不愿意再度提及刚才的事情，因此诺威与尤里克也没有再进行追问。就这样，几人不久之后便来到了宝光直辖区封印所在地——光之城池的正前方。

虽然此时已近子夜，但光之城池却依然是灯火通明。在远方看去，就仿佛是一座闪耀着金色光芒的王宫一般。而这，也正是这座城堡名称的由来。

据玛娜所说，在这个城堡中有着近千名原为帝国军的奴隶，而他们在骑士团的监控下则必须每天进行长达18个小时的劳作才能保住自己的性命。

“不过，虽然表面上说是劳动，但恐怕实质上与其他直辖区也没什么分别……”

“……以殉教为名的祭品吗……”诺威低声替玛娜说出了接下来的话语。

玛娜点了点头，说道：“好了，我们去吧。”

当几人在半空中决定对城堡展开攻击之时，他们却不知道，就在光之城池的最深处，一个金发的英俊男子正通过面前的远视晶球饶有兴趣地看着在暗夜中向这边飞来的那条青龙，杯中的红葡萄酒随着手指的晃动轻轻摇摆。

在得到男子的允许后，一个士兵从不远处走到其身前跪到了地上。“报告雅汉大人，由魔法师和弓箭队所组成的防御阵线已经完全布置好。来袭者对此似乎毫无察觉，只待您一声令下便可以发动总攻将这些叛匪在瞬间歼灭了。”

宝光的守护者　　雅汉用优雅的姿势拨了拨额前的长发，脸上露出了一丝残忍的笑容。但正当他准备将挥手下达总攻的命令时，远视晶球内那个带着骷髅面具的男子清楚地出现在了他的眼中。

雅汉死死地盯着已经与诺威等人从雷格纳身上跳了下来，径直走向城池大门的尤里克。而就在其回过神之后，他的眼中放射出了一种异样的光芒。狂喜、怀念、倾慕，以及……如火般炽热的欲望。

“告诉那些埋伏好的人马上撤回来，这次计划取消了。”

当这句话传入那个传令兵耳中时，他愣了一下，不禁抬头望向自己的长官，怀疑刚才是否是自己的听力出了问题。不过，这个疑问转瞬间便在雅汉的下一句话说出后烟消云散。

“快去。告诉所有人都给我回到房间里待着，没有我的命令谁都不许出来。还有，解除城堡的一切防御，我要来访者在没有任何阻碍的情况下来到我的身边！听明白了就立即执行去吧。”

“是……是！”传令兵慌忙应道，迅速转身离开了此地。虽然不清楚连队长为何会下达这样令人摸不着头脑的命令，但他明白的就是如果自己再敢在这里呆着不动的话，那等待着自己的就只会是死路一条。虽然雅汉表面上总是会给人一种温文尔雅、彬彬有礼的印象，但这位连队长的冷酷无情在整个封印骑士团都是出了名的，尤其是直属于他的那些士兵更是清楚地知道自己的长官对于敢违抗自己命令的人究竟会作出何等残忍的事来。

凯姆



SDM-SMV
www.pcimbook.cn

剧情小说

自从刚才时起，雅汉的目光便一直没有从远视晶球上离开过。他目不转睛地盯着尤里克，轻轻呷了一口杯中的酒，嘴角咧出了一丝略带苦涩的笑意。

“那种直上云霄的快乐，那种宛如天堂般的感觉，看来我是永远无法再度体会到了啊，尤里克……”

本来诺威与玛娜以为迎接他们的将是一番恶战，但令他们百思不得其解的是，光之城池就仿佛变成了一座不设防的空城，看不到一个人影。就连那扇巨大的城门也在他们接近时自动打开了，就仿佛是有人在欢迎他们来到这里一样。

由于怀疑有诈，诺威本来建议在搞清情况后再进城，不过尤里克似乎对此毫不担心。

“别担心，走吧。”尤里克一边向城门内走去一边说道，“原本打不开的门现在自动开启了。就算是陷阱，难道我们就不进去了么？再说这大概也不是什么埋伏，如果我没有猜错的话，应该是雅汉那家伙为我们专门准备的盛情招待吧。”

虽然玛娜对此还有些怀疑，但看到尤里克一付信心十足的样子，她也只好跟着走进了城中。

由于没有遇到任何阻拦的缘故，仅仅过了几分钟，诺威与玛娜便在尤里克的带领下来到了封印的地点——光之圣坛。

而在这个金碧辉煌的大殿的正前方，一个头戴红色礼帽的英俊青年正在那里静静等待着他们的到来。

“欢迎来到我的宝光之间。”雅汉张开双臂，微笑着说道，“那边戴着面具的是尤里克吧？怎么，在我面前还需要隐藏真面目吗？”

尤里克叹了口气，无奈地摇了摇头，“我就知道瞒不过你。”他将面具摘下来随手抛在地上，脸上浮现出淡淡的笑容，“好久不见了，宝光的守护者——雅汉连队长。”

说完这句话后，他跨前一步挡在了诺威与玛娜的面前，低声说道：“不要注视他的眼睛，会被迷惑的，那就是他在契约后所获得的能力。”

雅汉将目光投向了站在尤里克身后的两人，说道：“诺威阁下和那边的那位小姐的意志力似乎非常强呢。如果不是情非得已的话，我真不想杀死你们……不过，守护直辖区是我的任务，为了这点，我就不得不与你们一战了。”

尤里克轻轻吐了一口气，从背后抽出了那把黑色的巨镰，“放心好了，雅汉，你的对手不是他们。”他伸手拦住也想上前的两人，头也不回地说道，“这是我和他两人之间的事情，请你们不要插手。”

雅汉出神地看着尤里克，以忧怨的声线说道：“还记得吗，尤里克？过去你我度过的那段日子究竟是多么快乐……有时候我在想，如果能够再度回到那个时候的话，我宁愿不要这个职位，也宁愿不要这种力量……”

他闭上眼睛长叹了一口气，脸上现出了痛苦的表情。

“但现在，一切都已经无法挽回了……”

话音刚落，忽然间，不知从何处而来的数十只手拿锄头的小怪物出现在了大厅之内。诺威迅速拔出剑护住了玛娜，警惕地环视着将这里完全包围的怪物们。

地之精灵——诺姆，这就是雅汉的契约对象。虽然在传说中，这种喜欢财宝的小精灵一向给人以幽默滑稽的印象，但曾在之前看过他们手段的尤里克却清楚地知道，自己的这些小对手在面对敌人时是何等残忍。

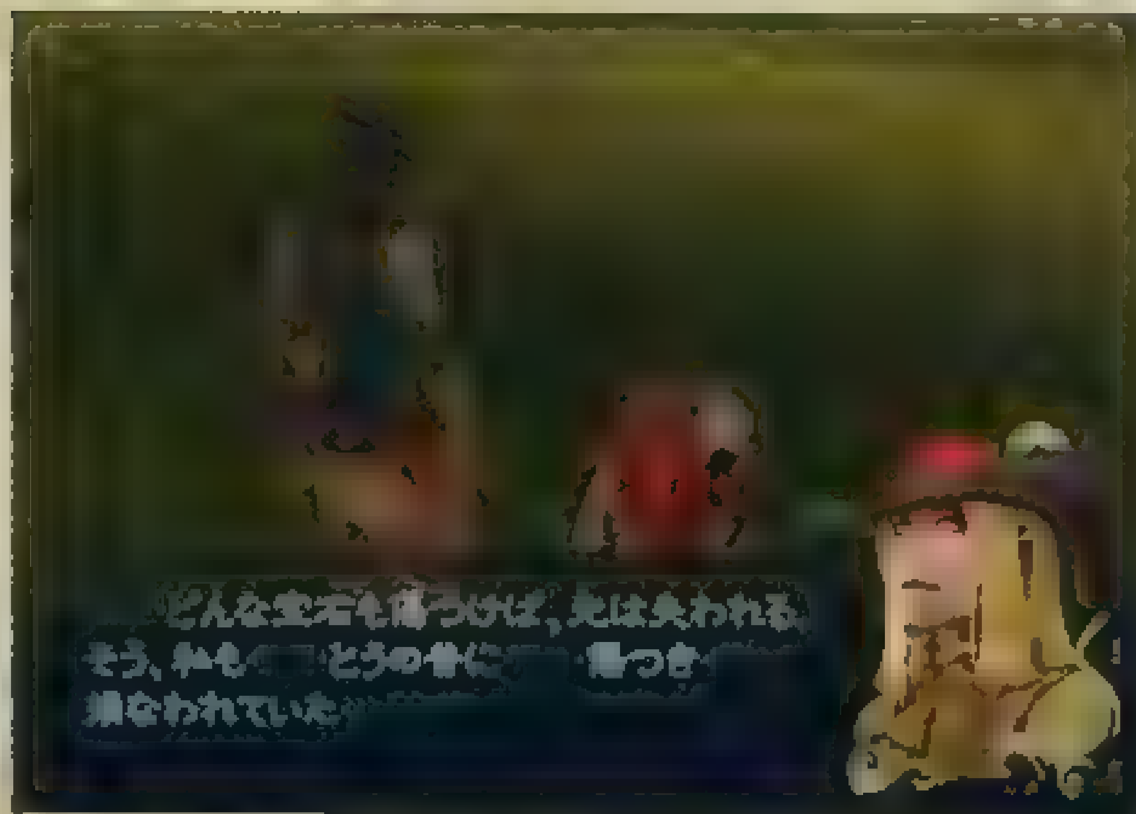
尤里克没有多说什么，毫不犹豫地冲进了敌阵。随之而即的，便是小诺姆们不断响起的惨叫与悲鸣。

诺威目瞪口呆地看着战场内的情况，虽然他早就知道尤里克很强，但却没想到会强到这种地步。出招的时机、命中的部位、下一次攻击的连接……他的每一个动作几乎都经过了极为精确的计算，毫无破绽和疏漏可言。虽然对手是数十只小精灵以及契约者，但尤里克却丝毫不落下风，反而攻势愈加强烈。

在看到情势不妙后，雅汉连忙使出了杀手锏，令小诺姆们合体变为了诺姆的原本形态。但令他震惊的是，诺姆的攻击对尤里克似乎没有任何效果，明明已经受到了数处足以致命的伤害，但男子的行动却没有一点迟缓的迹象，就仿佛是不死之身一样。

终于，尤里克抓住了诺姆两次攻击间的一个破绽，一跃而起以巨镰割断了地之精灵的脖颈。而雅汉，也走到了自己人生的尽头。

金发的男子呆呆地站在原地，鲜血不断从他嘴边流



下。但是，死期已近的男子不知何故却忽然笑了起来。

“……输了吗？”雅汉用手背抹了一下嘴边的鲜血，轻轻摇了摇头，“不管是多么灿烂的宝石，当受到损伤之后都会失去往日的光芒……就像……我一样。”他的左手下意识地在自己的下身摸过，“从签订契约的那一刻起，我就已经失去了生存的意义。不过，最后能死在你的手下，看来上天对我还是很眷顾的啊……”

他踉跄着向前走了两步，双手轻轻抚摸着尤里克的面庞，无比眷恋地说道：“真想再一次……再一次感受到那种无上的快感啊，我的……尤里克……”

说完这句话后，雅汉缓缓倒在了地上，永远停止了呼吸。

尤里克蹲下身去将雅汉脸上的血迹轻轻抹去，然后站起身，默默地看着逝去的朋友，低声自语道：“如果……如果你不是为了想得到地位而选择成为契约者的话，我们本来是可以……”

他叹了口气，没有说完剩下的半句话，转身向着房间的另一侧走去。伴随着巨镰挥舞，宝光直辖区的封印之键圣宝玉化为碎片掉落到了地上。

第三个封印，解除了……

二

“我们……现在该去哪里？”

乘在翱翔于天空的青龙之上，尤里克向诺威提出了这个问题。而这个看似简单的问题却着实把少年给难住了。

原本按照玛娜的计划，几人的下一个目的地应该是明命的直辖区，但是自从三年前，明命直辖区的连队长便失去了行踪。在此种情况下，即使众人去到那里也无法将封印破坏。

“不管怎样，还是先去明命直辖区吧，说不定……”说到这里，尤里克好像听到了什么，猛的扭头向后方看去，“过一会儿再讨论吧，好像有追兵来了。”

正如男子所料，伴随着轰鸣声，封印骑士团的飞空艇出现在了天空的另一侧。

“哼，想在空中与龙族对抗吗？人类还真是狂妄啊。”雷格纳嘴之以鼻地哼了一声，扭头迎向飞空艇，准备毫不留情地以火焰将其击坠。但当听到从飞空艇那端传来的那个声音后，诺威急忙阻止了青龙的意图。

“等一下！艾丽丝在上面！”

果然，通过飞空艇上的扩音装置，艾丽丝的声音清楚地传到了诺威等人的耳中。

“诺威！从那个被诅咒的女人身边离开吧，你一直都被她蒙骗了！”艾丽丝大声喊道，“那个女人……玛娜的目的决不是想拯救世界，毁灭世界才是她的真正意图。因为……她就是十八年前将整个世界几乎毁于一旦的天使教会的教主！”

这句话语对于诺威来说就仿佛晴天霹雳一般，他急忙扭头望向玛娜。但女子似乎没有一点想辩解的意思，只是默默地看着飞空艇，好像早就预料到会有这种事情发生一样。

“相信我，诺威！我已经调查过骑士团中遗留下来的文献，并且曾参与过那场大战的吉斯摩尔团长也证实了我的猜想。帝国军、天使教会、红色的天空……一切的一切，都是这个女人所犯下的恶行！”

诺威求助般地望向一直凝视着前方的玛娜，“玛娜……你怎么了？快点、快点反驳她呀！这一切都不是真的……艾丽丝在说谎，难道不是吗？”

“对不起……”

当这句低语传入诺威的耳中时，少年心中最后的一点侥幸也宣告破灭了。他呆呆地望着玛娜，一时间头脑中一片空白。

在察觉到此时形势对我方不利之后，雷格纳及时作出了判断，毫不犹豫地全速向着另一侧飞去，转眼间便将飞空艇甩在了身后。艾丽丝急忙命令飞空艇追上去，但转眼间就已经失去了青龙的行踪。

看到已经没有希望追踪到雷格纳以及诺威等人之后，艾丽丝恼火地狠狠摔了一下面前的扩音器，然后只好无奈地下令暂时回到骑士团。

不久之后，雷格纳降落到了几十里外的一个偏僻的山谷中。诺威、尤里克以及玛娜从龙身上跳了下来，良久都没有说一句话。

“玛娜……艾丽丝刚才说的都是真的吗……天使教会教主的事情……”诺威终于忍不住发问道。

玛娜点了点头，“如果可以的话，我也想忘记过去……”

“骗人！”诺威沮丧地大声喊道，但他在心底已经明白了刚才艾丽丝所说的一切都是实情。

“但是那个男人……凯姆他不允许我忘记那些事情。”玛娜说道：“十八年前，凯姆并没有杀死我，而是将我带在身边周游世界，逼我看那一幕幕尸横遍野，满目饥荒的惨状。虽然他不能说话，但我却清楚地知道他将我带在身边的意图。在他心目中，即使我死了，也远远无法抵消我所犯下的罪行，因此他才会将我带在身边，强迫我亲眼看到我所造成的在世界各地发生的惨剧。在那些年中，我曾经多次想从他身旁离开，但都被抓了回来，并施以毫不留情的毒打。直到有一天走在山崖中时，他忽然疑惑地望向天空，陷入了迷惘之中。我趁此机会用一直隐藏在身边的短剑刺瞎了他的一只眼，但却在被其追捕的过程中失足掉下了悬崖……”



玛娜顿了一下，继续低声说道：“那时我真希望自己就此死去，但悬崖下的河水却令我毫发未伤。在那之后，我被河下游的村民救了下来，然后的事情就……”

“……破坏封印，以及拯救受苦受难的民众。这一切都是你对以往的赎罪吗？”尤里克忽然插话道。

“我、我是……”玛娜欲言又止，轻轻地叹了口气，“我只是相信自己现在做的事情是正确的而已……”她将身体转向诺威，平静地说道：“谢谢你迄今为止帮我做的一切，不过，现在看来也该是我们分手的时候了……”

说完之后，玛娜转身便想离开这里，但诺威的话语却令她停下了脚步。

“等一下……”诺威垂着头，低声说道，“过去的事情怎样，我已经不想知道了。但是，我清楚得很，现在玛娜那想要救人的眼神是真心的……”说到这里，他抬起了头来，眼神也变得坚定了起来，“我相信玛娜，我相信你现如今所做的事情是正确的！所以，请不要说什么离开之类的话语了。”

玛娜紧紧咬住自己的下唇，身体微微地颤抖着。当发觉似乎有液体想从眼眶中涌出时，她急忙扭过身去，不希望诺威和尤里克看见自己流泪的样子。

“谢谢……”

三

明命的直辖区，命之圣坛。

当将守护的士兵全部击败之后，尤里克、诺威以及玛娜来到了这里。不久之前，诺威虽然曾在执行任务时来到过直辖区，但亲临这个封印的所在地还是第一次。

命之圣坛四周是无底的深渊，但圣坛的正中央却是一片美丽的花丛，五颜六色的花朵在这阴暗的室内洋溢着迷人的芳香，但在场的几人都不会为这艳丽花朵的外表所迷惑，因为，它美丽的原因正是由于其吸食的生命之火。

而在花丛的正中央，一个中年男子默默地站在那里，似乎是早就在等待着诺威等人的到来。

十八年前的救世主——凯姆。

尤里克伸手拦住了愤怒地想要冲上前的诺威，沉声道："等一下，那家伙要找的是我，你们先退后吧。"

"……为什么？"诺威不解地问道。

玛娜凝视着尤里克，忽然说道："明命直辖区的连队长……在三年前失踪的封印守护者就是你吧？尤里克。"

看到男子点头承认后，诺威惊讶地张大了嘴巴。

"我……是个罪孽深重的胆小鬼……"尤里克平静地说道，"三年前当凯姆袭击封印骑士团本部时，我也在大神殿中。当时的我完全被凯姆的强大吓昏了头，不顾生命垂危的奥罗团长自己没命地逃了出来，最终却因慌乱而失足掉下了悬崖。但在弥留之际，我与徘徊在那里的某个东西签订了契约……"

尤里克解开了皮衣，把自己的前胸袒露了出来。出现在目瞪口呆的诺威眼中的，是被破坏得千疮百孔，已经完全腐烂变形的身体。

"这就是我与死神签订契约后所付出的代价——不死的身体……"尤里克重新拉上了拉链，低声说道，"不杀死我的话，明命的封印是不会解除的。这就是凯姆为什么要去锈城找我的原因，也是我今天来这里的目的。"他盯着诺威的眼睛，继续说道："记住，诺威。当我即将死亡时，死神便会与我一体化令我再度复活，而那也是让我进入'真正的死亡'的惟一的时机。"

"不行！"诺威急忙喊道，"那样一来，尤里克不就会……"

"我早就该死了。"尤里克摘下了面具，淡淡一笑，"不过能够为你而死，也算我对奥罗团长的一点补偿吧。"

诺威还想劝阻，但尤里克已经冲向了花丛中的凯姆。伴随着镰刀的挥动，被气流所吹起的花瓣纷纷扬扬地飞舞在了空中。

虽然现如今尤里克的实力已经足以称得上是超一流水准，但在与凯姆的交锋中，只过了几个回合他便只剩下了招架之力。看到尤里克露出败象之际，诺威急忙拔剑加入了战斗中，但却仅仅在一个照面后便被凯姆击倒在地。

就在凯姆即将向诺威挥剑时，尤里克舍身挡在了少年的面前，而随之而即的便是喷洒而出的血雨。

凯姆惊讶地望着尤里克，似乎不敢相信有人竟然会受到如此重的伤也不立即毙命。而就在此时，一团灰青色的斗气瞬间笼罩在尤里克的全身。尤里克冷冷地盯着凯姆，将镰刀抛在了地上，稳步向其走了过去。

一记记足以致命的攻击落在了尤里克的身上，但男子却仿似浑然未觉一般，只是一步步地向前走着，任凭凯姆一次又一次以利剑在自己身上划出深深的伤口。

这恐怕是凯姆第一次碰到这种怎么杀都不死的对手，因此一时也显得有些诧异。但他马上便恢复了镇静，继而以更加迅猛的攻势袭向了尤里克。

当利剑刺穿尤里克的胸膛时，一直隐藏在他体内的死神终于在尤里克的身后现出了原形。但凯姆似乎根本就没有在乎到这一怪物的存在，依然如狂风暴雨般将剑挥斩在银发男子身上。虽然死神一次次地想要维持尤里克的生命，但凯姆的攻势之强烈迅捷却令它再也无法履行自己的契约。

伴随着一声凄厉的惨叫，已无法承受凯姆攻击的死神逃回了冥界中。但尤里克却抓住了凯姆稍有迟疑的这一稍纵即逝的机会，猛地将他推下了身后的深渊。

死神之死既是契约者之死，当以最后的力量救下了诺



威之后，那个温柔的男人也终于迎来了自己这三年来梦寐以求的一刻……

"别用那种痛苦的样子看着我啊，小家伙。"倒在地上的尤里克望着悲痛欲绝的诺威，脸上露出了淡淡的笑容，"我等待这一刻已经很久了，你应该为我感到高兴才对嘛。"

"尤里克……不要死啊，尤里克！"诺威哽咽着喊道，但银发的男子却只是轻轻摇了摇头。

"放心好了，在那个世界见到团长后，我会告诉他你已经成为了一个出色的战士的。再见了，诺威……"

尤里克的声音越来越低，最终陷入了完全的沉寂中。

诺威呆呆地看着永远闭上了眼睛的银发男子，一动不动。良久之后，他默默地抱起尤里克的尸体，走进了不远处的花丛中，并将男子轻轻放在了花丛之上。而就当他离开花丛的那一瞬间，圣花忽然燃烧了起来。在冲天的火光中，尤里克静静地躺在地上，脸上依然持着那开朗的笑容。

玛娜扭过了头，不忍心再看下去。而诺威则一直停留在那里，默默地注视着尤里克与花朵在火焰中一同化为了蓝色的光芒，渐渐消失无踪……

"咦？那个有些狂妄的家伙呢？"一直守护在封印地外面的雷格纳看到从门里走出来的只有诺威和玛娜时，有些疑惑地问道。但当他注意到两人的表情后，便明白究竟发生了些什么了。

"上来吧……"青龙低声说道，让两人乘到了自己背上。在自言自语了一句话后，雷格纳展翅向着高空飞去。虽然声音很小，但风还是将那句话送到了诺威的耳中。

"重量减轻了好多啊……还真是可惜呢……"

诺威将脸紧紧贴在雷格纳的背上，想要拼命抑制住听到那句话后胸口那股想哭的冲动，但泪水，还是不听话地顺着他的脸庞悄悄滑落。

永别了，尤里克

几乎就是在明命直辖区的封印被毁的同一时间，女神之城发生了某件事情。

当十八年前被帝国军攻陷之后，这个数千年来女神的居所已经与废墟没有什么两样了。不过，神官长依然命令重兵看守着这座空城，而且没有经过允许一律不许进入城内，违者杀无赦。

虽然守护军对于日夜无所事事地待在这里感到有些厌倦及无聊，但他们还是恪忠职守地守卫着女神之城。

他们本以为自己将会在这里无聊地度过一辈子，但就在这一天，城内忽然传来了一声不知是什么东西发出的怒吼。

撕心裂肺的怒吼声响彻天际，守护军惊恐地望着不远处的女神之城，但却没有一个人敢靠近去看看里面究竟发生了些什么事情。怒吼声直冲云霄，几乎令整个天地都为之震撼。

"里面究竟有什么东西存在？"

在那一瞬间，这个念头几乎是同时出现在了数百名士兵的脑中。

当然，对于远在千里之外的诺威和玛娜来说，他们对这件事情是一无所知的……

四

气炎、神水、宝光、明命。世人一直以为，由前任神官长威尔德雷施下封印的场所只有这四地而已。但实际上，米德加鲁特大陆上的封印之地共有五处。

处于安全考虑，第五处封印所在地并不像前几处一样有着专门的直辖区，而且更是完全对外界封锁了与其相关的一切消息，甚至连大部分封印骑士团的成员都不知道有这个地方的存在。

除了担任此地守卫的部队之外，知道这个地点的只有神官长、骑士团团长、各直辖区的连队长以及神官团的几位长老而已，而诺威则是在很久之前从养父奥罗的口中得知这一场所的存在的。

天时塔。矗立在极北荒无人烟的孤岛上的这座高塔便是第五个封印之地。而担任天时守护者一职的正是封印骑士团的团长——吉斯摩尔。

而当玛娜、诺威以及青龙出现在天时塔前时，驻守在这里的骑士团守护军也迎来了自己执行这项任务时起的第一场战斗。不过，虽然能身处于此地的骑士们都是经过精挑细选的封印骑士团精英，但他们在诺威的剑术、玛娜的魔法，以及雷格纳的攻击下却显得不堪一击。

与当初进攻神水直辖区一样，雷格纳依然是独自守在入口处阻止守卫军进入塔内，而诺威与玛娜则在他的掩护下直奔塔顶。但令他们意想不到的是，有两个人正在通往塔顶的楼梯前等待着他们，似乎早就预料到了这件事情一样。

吉斯摩尔，以及……艾丽丝。

当看到弑父仇人出现在自己面前时，诺威毫不犹豫地拔剑冲了上去。

这是两人的第三次交锋，虽然吉斯摩尔的实力一如既往地强大，但这些天来的磨炼却使得诺威的实力也有了突飞猛进的进步。如果说第一次的胜利是因为吉斯摩尔未使出全力，第二次的胜利是因为那种神秘力量的发动的话，那么，这一次诺威则是真正凭借着自己的实力逐渐占据了上风。

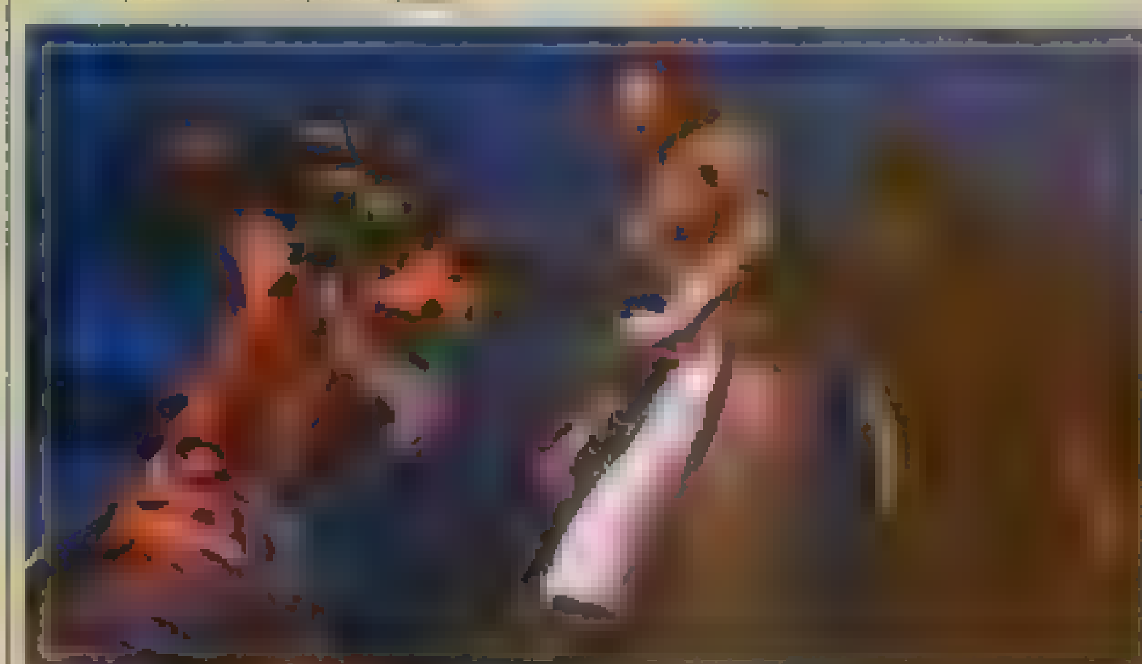
当吉斯摩尔的盔甲再一次受到利剑的攻击时，那副盔甲终于因承受不了而散架掉落在了地上。而当看到吉斯摩尔一直以来都隐藏在盔甲之下的身体时，诺威完全被惊呆了。就连艾丽丝与玛娜也因这突如其来的冲击而停止了交手，一同向着吉斯摩尔看去。

出现在众人眼中的吉斯摩尔，已经变成了一个空有人形的黑色物体，不知从何处而来的黑气笼罩在他的全身，只有眼睛以及那白色的牙齿才能证明他"人类"的存在。

"可恶……竟敢让我受到这样的屈辱……"当意识到自己的真身已经被众人看到后，吉斯摩尔咬牙切齿地吼道，"我一定会让你们付出代价的，诺威！"

"一切都结束了，吉斯摩尔！"在短暂的惊讶过后，诺威再次回到了现实中。他将剑平举在胸，向着吉斯摩尔猛冲了过去。但令他有些奇怪的是，吉斯摩尔根本就没有作出任何闪躲的动作，只是在那里冷冷地看着自己。

而当那柄剑完全没入对方的身体之时，诺威终于知道吉斯摩尔不躲避自己攻击的理由了。因为，他刺中的目标并非是封印骑士团的团长，而是……被吉斯摩尔抓住脖颈作为挡箭牌的艾丽丝……



"哈哈哈哈，艾丽丝，果然到最后你也是我的得力部下啊！"吉斯摩尔狂笑着将艾丽丝扔到了地上，然后转身如鬼魅般消失在了众人面前。

切断空间——这便是吉斯摩尔与黑暗之神签订契约后所获得的力量，正因如此，他才能在千钧一发之际将远在数米外的艾丽丝抓来当作盾牌。但是，使用这种力量需要耗费他极大的精力，所以吉斯摩尔才会在得手之后立即逃跑。

"为什么……为什么我会倒在这里？"艾丽丝瘫倒在诺威怀中，直到现在，她依然不敢相信刚才发生的一切，"为什么……为什么团长大人会这样对我……"

"别说话了，会让伤势加剧的！"诺威急忙说道。

他将求助的眼神投向玛娜，希望她能够以自己的魔法救助艾丽丝。但玛娜却默默地摇了摇头，她非常清楚，在受到如此重的伤的情况下，艾丽丝已经难逃一死了，即使自己竭尽全力最多也不过是能将她的生命多维持几分钟而已。

"我、我一直相信……骑士团一定是正义的……"艾丽丝的声音变得越来越微弱，鲜血自她口中缓缓流出，"每天、每天我都在拼命锻炼……希望能够保护人民不再受到伤害，可是……可是为什么会这样……"

"艾丽丝……"诺威将女子紧紧抱在怀中，此时的他早已泣不成声。

当听到诺威的声音后，艾丽丝慢慢地伸出右手抚摸着少年的脸颊，脸上露出了欣慰的笑容。

"直到最后……你依然还是这么温柔。那样温柔同时又是那样地无所畏惧……我就是、我就是喜欢那样的你……诺威，你知道吗？我、我一直都非常……非

剧情小说

常……”

遗憾的是，艾丽丝并没有说完这句话语。而当觉察到女孩的身体渐渐变得冰冷时，诺威知道，他已经永远失去了自己生命中最重要的人。

“艾丽丝！”少年仰天发出了绝望的悲鸣。

天时塔最顶层，在封印之间内，充满愤怒的诺威与逃到此地的吉斯摩尔终于展开了最后的一战。

“这个世界根本就没有什么所谓的善与恶，有的只是强者与弱者！而且，一定会是强者支配弱者！”

“这只是你自己的想法而已！我……我相信玛娜，我相信这个世界所有的生命都是平等的。而且，我一定会为父亲以及艾丽丝报仇的！”

“你赢不了我的，诺威！你曾经忍受过那种常人难以想象的屈辱吗？你曾经尝试过几天几夜躺在严寒的土地上，只能以泥土树叶充饥的滋味吗？你曾经有过那种宁愿以生命为代价也想获得力量的渴望吗？你能明白身为帝国军残兵的我当年究竟有着怎样的感觉吗？所以，我不会输……一定不会输！”

“帝国军……既然你是帝国军的士兵，那又为何要让你的同伴……让那些直辖区的人们受到那样的痛苦呢！”

“只要能得到力量与权力，我什么都可以舍弃！你了解帝国军吗？你知道他们当年曾经怎样对待我的同伴吗？对，你不知道，你什么都不知道！这是我对那些畜生的复仇！他们早就该死了，你也一样！死吧，全都给我去死吧！”

已陷入疯狂状态的吉斯摩尔第一次将黑暗之神的力量完全发挥了出来。但最终，诺威还是在玛娜的协助下一同将注入了魔法之力的利剑刺入了这位骑士团团长的胸膛。

“吉斯摩尔，你已经输了。”诺威看着跪在地上吐血不止的吉斯摩尔，冷冷说道，“从今天开始，将再也不会有被迫要成为祭品的民众了，而封印骑士团的历史也将就此完结！”



当听到这句话后，吉斯摩尔忽然狂笑了起来。他强忍着剧痛站起身来，踉跄着走到了大殿正中央的天时塔封印圣沙漏的旁边，大声喊道：“既然如此，诺威啊……我就让你看看，你所认为的正义究竟是多么可笑吧！”

吉斯摩尔抽出剑来，以全身的力量刺穿了圣沙漏，而后闭上眼睛张开双臂，仿佛是享受般地承受着那铺天盖地般的沙尘的洗礼。蓦然间，黑色的影子爆炸了开来，将整个天时塔上层的空间完全吞噬进去后变为数条黑色的触手盘踞在塔外的上空，而后化作碎片消失在了风中。

同一时间，女神之城。

地面的魔法阵上，红色的咒文渐渐消失无踪，而在这18年来一直被咒文所束缚的那个生物也终于又一次恢复了行动的能力。

“不能原谅……不能……原谅！”

狂怒的吼声充斥着整个空间，而后化为愤怒的火焰将周围数里的土地全部化为了焦土燃烧殆尽。

在无边无际的火海中，红色的巨龙冲天而起。

五

在被吉斯摩尔体内的黑暗之神吞噬之前，诺威与玛娜逃出了天时塔。而在塔外，他们意外地遇到了刚刚赶到此地的神官长塞雷。

虽然早就知道塞雷是神官长，但玛娜一直以为自己的哥哥已经完全被名利冲昏了头脑，根本不顾民众的死活，因此才会一直不想去见他。

“现在，所有的民众都可以从封印骑士团的暴政下得到解脱了。当看到这一幕后，身为最高领袖的你是什么感觉呢？”玛娜盯着孪生兄长的眼睛，冷冷说道。

塞雷摇了摇头，低声说道：“玛娜……你解放的不是民众，而是最终的封印……”

诺威疑惑地望向神官长，但从塞雷口中说出的那番话语，却令他和玛娜完全惊呆了。

“为了维持直辖区的封印之键，必须要以民众的牺牲为代价。但只有这样做，才能令最终封印——红龙得以维持啊！”

从塞雷的口中，玛娜与诺威终于知道了事情的来龙去脉。

十八年前，凯姆的契约对象——红龙代替女神担任起了这个世界的最终封印。但是，与身为人类的女神不同，龙族有着极为强大的力量，如果红龙一旦暴走的话便会令整个世界再度陷入危难之中。为了避免这一现象的发生，在经过苦苦思索后，前任神官长威尔德雷在三年前专门设立了五个封印之键，以少数人的生命为代价牢牢封印住了红龙。但这种封印方式在令绝大多数人类得到安全保障的情况下，同时却会让红龙受到世人难以想象的痛苦，并会将她的灵魂完全封印在黑暗之中。

从人类的角度来说，威尔德雷做了一件正确的事情，但对于曾并肩作战的红龙以及凯姆来说，这却是彻头彻尾的背叛。当新的封印制度执行后，凯姆虽然失去了与红龙的心之联系，但他却能清楚地感受到身为自己半身的红龙的痛苦。正因如此，他才会在三年前愤怒地冲入封印骑士团大神殿杀死了威尔德雷。而他之所以想要杀死尤里克，也是由于他终于明白只要杀死各个守护者便可以解除封印的原因所致。

现在，所有施加在红龙身上的封印都已解除。但这数年间所经历的痛苦却已令她完全发狂了，如今的红龙眼中看不到任何事物，耳中听不到任何声音，充斥在她脑中的只有对背叛自己的人类的愤怒与憎恨。

毁灭一切吧！将人类全部杀死吧！

这就是红龙现在最想做，也是正在做的事情。她飞舞在空中，以地狱的业火令其经过的每一寸地面都燃烧了起来，如果放任她这样继续下去的话，过不了几天，整个世界便都将沦入无边无际的火海之中。而造成这一状况的，正是本以为解除了封印便可以令民众得以解脱的诺威与玛娜！

“怎么会这样……”玛娜几乎不敢相信自己的耳朵，她做梦都没有想到，自己一直以为的正义竟然完全都是错的。

“玛娜……你又犯下和那时一样的过错了……”塞雷低声说道。

“不要说了！”玛娜拼命地摇着头，乞求般地喃喃自语道，“求求你，不要再说了……我、我不知道这些……这、这不是我的错……不是……”她倒退几步跪在了地上，忽然诡异地笑了起来，“玛娜、玛娜是坏孩子……妈妈……我又一次……”

“没关系的，玛娜！”看到女子的样子后，诺威大声喊道，“我会保护的，不论是这个世界还是玛娜都是如此！”

说完之后，他转过身来面向着塞雷，坚定地说道：“神官长大人，请告诉我们红龙现在的位置吧。我、我一定会弥补我们所犯下的过错的！”



塞雷轻轻叹了口气：“去那个地方吧，如果我没有猜错的话，红龙以及那个人一定会在那里碰面的。”

“那里？”

“圣地——女神之城。”

六

熊熊燃烧的火焰，化为火海的城池，流离失所的民众……

在前往女神之城的路上，类似于此的景象数次出现在了雷格纳与诺威的面前。而且，他们更是在空中与红龙不期而遇。

“可恶！竟敢欺骗我！”

“我成为最终封印根本就不是为了什么人类，而只是为了那个人而已！那个人……那个人到底是谁？”

“我在神殿里受着那样的痛苦，为什么人类要对我这样？为什么！”

红龙不断地咆哮着，而雷格纳则将其咆哮的内容告诉了诺威。如今的红龙已经完全迷失了心智，甚至就连十几米外的诺威等人都看不见，只是一边不断向下方喷吐着火焰一边飞行。

如果杀死代替女神成为最终封印的红龙的话，那最终封印便将就此崩坏，世界也许将再一次失去均衡；可不杀死红龙的话，那照这个形式发展下去，世界最终也只有毁灭一途。万般无奈，诺威只得作出了先向红龙展开攻击的决定。但由于红龙的速度实在是太快，雷格纳几乎是倾尽了全力才跟上了她，更不要说抽出时间来发动进攻了。

紧追着红龙，雷格纳载着诺威与玛娜一同降落在了女神之城里面。在那里，他们竟然见到了本以为之前已在明命直辖区坠崖而死的凯姆，而且他似乎已经在这里等待了很久了。但是，狂怒的红龙甚至连自己的契约者都不认识了，几次都以火焰将想靠近自己的凯姆逼了回来。

当发觉红龙又一次想要展翅飞起开始大肆破坏时，凯姆转过身来，以念话向雷格纳传递了这样一个信息。

“打倒安吉尔吧……不管是对我还是她来说，这都是最好的方法……”

红龙的死也就意味着契约者的死。但明知如此，凯姆还是毅然下定了这个决心。

当雷格纳以全力吐出的火球击中红龙时，红龙发出一声悲鸣，坠落在了女神之城的正中央。而就在生命之火即将消逝之前，她也终于从狂怒的状态中再度恢复了理智。

“凯……姆……？”望着慢慢走向自己的男子，红龙以微弱的声音从口中吐出了那个令她魂牵梦萦的名字。

“你……听见我的声音了吗？真是抱歉……我从来没有想到过，你为了我……究竟是在与多少人为敌……”

“……”

“你的眼睛……是吗……你是因为感受到我被施加封印的痛苦后分神，才会被那个小女孩刺瞎的啊，一切都是因为我……”

无法言语的男子默默地看着向自己倾吐着心声的红龙，眼中流露出无比温柔的眼神。

“我……我是多么想和你见面啊，凯姆……我一直在等待着，与你重逢的这一天……”

凯姆慢慢走上前，轻轻抚摸着红龙的面庞。当感受到男子那熟悉的体温时，完全放松了下来的红龙终于轰然倒

地，欣慰地永远闭上了眼睛。而就在其气息消失的一刹那，骤然燃起的火焰覆盖了她的全身。

凯姆转向诺威所在的方向，第一次向少年露出了笑容。即使是火焰笼罩在他身上的时候，男子的笑容也没有丝毫改变。

女神之城··

十八年前，正是在这里，濒死的男子与濒死的龙签订了契约；也正是在这里，高傲的龙甘愿为了一个渺小的人类承受巨大的痛苦。

还记得吗？初次的相遇……

“签订契约？哼，愚蠢的人类，你以为你有那种资格吗？”

“回答我，是契约还是死！也许我没有与你签订契约的资格，但是，我必须活下去！”

还记得吗？并肩作战的岁月……

“圣龙……那是吾等之尊，我不可能赢得过它的！”

“·”

“··哼哼，竟然需要人类的鼓励，我还真是软弱啊……好，一起上吧，凯姆！”



还记得吗？那次悲伤的别离……

“我有点冷，为我暖一下吧……这样就好··把我……作为最终封印吧。”

“我还是第一次看到你流泪呢……有一件事你要好好记住，安吉尔（Angel），这是我的名字。这是第一次，也是最后一次，我将自己的名字告诉人类……永别了，愚蠢的人啊··”

十八年前，龙为了拯救男子而选择了成为世界的最终封印；十八年后，男子为了拯救龙而选择了放弃世界。

为了这一刻的相遇，人与龙已经苦苦等待了十八年

“这样就好了吧，凯姆……”

“嗯，走吧，你我一起··永不分离··”

诺威呆呆地看着这一切，目送着红龙与凯姆在火焰中随风而散，消失无踪。

“对于他们来说，这也许是最好的结局吧……”他垂下了头，低声说道。

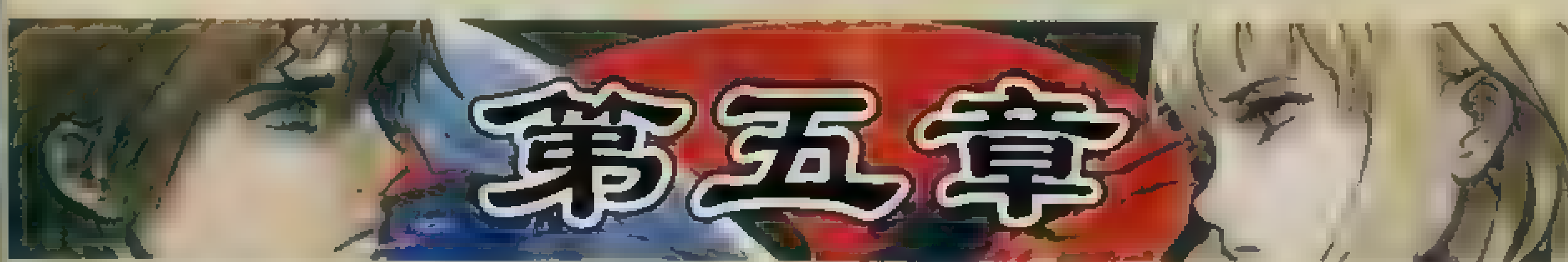
“现在可不是感伤的时候。”雷格纳望着头顶那蔚蓝的天空，沉声说道，“世界的终焉……已经开始了。”

伴随着这句话语，天空忽然发生了颇为诡异的变化。原本平静如镜子一般的天空就仿佛被投入一颗小石子的湖水一般，漾起了道道波纹。

突然间，蓝色的苍穹如镜子一般碎裂了开来，无数的天空碎片纷纷扬扬地自天坠落。

而取代了蓝天白云位置的，是一幕令所有人都为之心惊胆战的景象。

宛如鲜血一般将整个世界都映为一片红色的——血红的天空···



第五章

一

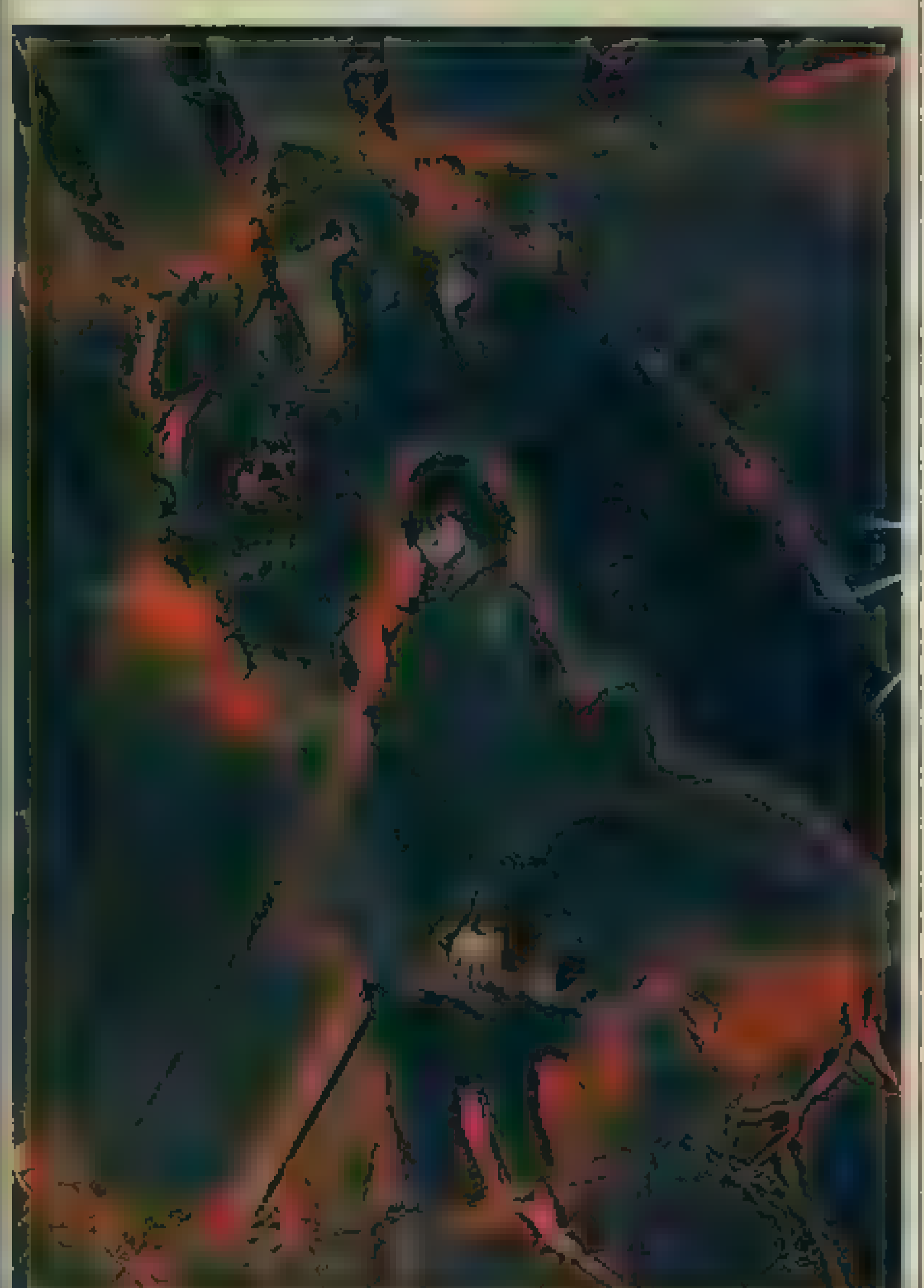
当看到自己头顶的那片天空再度变为血红色时，整个米德加鲁特大陆上的人们都为之疯狂了。

无数人被吓得精神失常，无数人以各种方式抢先结束了自己的生命，无数人抛家弃子逃到深山老林，无数人烧杀抢掠以求在被怪物吃掉前的这最后一段时间里满足一直隐藏在自己心底的邪恶欲望……

诸如此类的一幕幕景象清楚地映在了飞于赤空之上的雷格纳和诺威眼中。对于曾亲身经历过十八年前那场浩劫的人类来说，即使做出怎样的举动都不足为奇。但直到此时诺威才明白，当面临这种劫难时，人类是多么地渺小、多么地无助、又是多么地丑恶。

不过，比起这些来，反而是玛娜的情况让诺威更为担心。

自从得知都是由于自己的原因才会又一次造成世界崩溃之后，玛娜便一直处于精神失常的状态。现在她的神智已经倒退回了六七岁的时候，总是胡言乱语着，偶然还发出令人毛骨悚然的笑声。



“对不起！对不起！一切都完了吗……妈妈，不要、不要打我！这个世界……已经完了··”

“蛇！蛇来了！妈妈，不要啊！对不起，救救我啊！”

“塞雷……妈妈只喜欢塞雷，不喜欢玛娜。因为塞雷一直都是好孩子，而玛娜是坏孩子，所以妈妈才不喜欢我。但是……但是好孩子却是不会被神喜欢的！神讨厌好孩子，神只喜欢自己喜欢的孩子，所以，即使玛娜是个坏孩子，神依然喜欢玛娜！”

诺威再也听不下去了，他紧紧抓住玛娜的肩膀，拼命地摇晃着。“玛娜，醒醒吧！凯姆已经不在了，已经没什么值得你害怕的东西了。我、我会保护你的，一定会保护你的！不管这世界变成怎样，我一定会战斗到最后！”

“这个女人已经没用了，现在的她只是个累赘而已。”雷格纳不屑地说道，“小鬼，给你个建议，在这里把她丢下吧，这样对任何人都好。”

“不行！”诺威大声喊道，“这个世界，还有玛娜，我都不会放弃的！”

“愚蠢之极！”青龙冷笑了一声，“那你告诉我，你怎样拯救世界以及这个女人？你以为自己有多大的能耐？你的自信从何而来？”

“看你的表情，和抓耳挠腮的猴子有什么区别……”看到诺威语塞的样子后，雷格纳忽然深深地叹了一口气，无奈地说道，“算了，我给你个建议吧。好好抓紧我。”

话音未落，雷格纳便猛地向更高的天空飞去。

“雷格纳，你要去什么地方？”

“跟我来吧，我带你去看一个崭新的世界！”

青龙的长啸回荡在天空之中。

封印的崩溃不仅会导致世界的毁灭，并且还会导致时空的歪斜。而正是在这扭曲的波动中，那个在太古时代便已存在的建筑再度出现在了时空的缝隙之间。

古之墓碑——这个浮于空中的巨大城池是神龙一族留下的太古的遗物，神龙族千万年来所积累的知识与文化绝大多数被储存在这里。在雷格纳的指引下，诺威与玛娜来到了这个只在传说中留下过记载的场所。

而就在诺威惊叹于建筑内那巧夺天工的构造时，一个不知从何处而来的毫无感情色彩的女声传入了他的耳中。

“被抛弃的女孩，渴望爱，渴望神”

“当其获得了新能力后，毁灭与混乱也于神之造物中而生”

诺威惊讶地环望四周，但却找不到声音来自何方。

“这个声音……究竟是？

“神之书。”雷格纳尽量以平静地回答，但声音中的颤动已经说明了他内心的激动之情，“将一切的真实传达给我们的记忆之声……”

声音继续传来，但诺威却完全听不懂那些言语究竟意味着什么。

（注：由于神之书内的部分情节涉及到一代的内容，所以笔者会在文末对这一部分进行专门的说明。但因为说明也许会泄露到后文的某个重要情节，所以希望诸位能够在看完整篇文章之后再看关于这一部分的解惑吧）

“失去语言之力的男人，变成复仇之鬼降临”

“与红龙签订契约的他将前所未有的希望带给吾等”

“陷入禁断之爱的女人，向神献出己身”

“懦弱的男人，深爱着走下神坛的女人，并期盼借助黑龙之力合二为一”

“懦弱的男人，因这爱与欲步入‘棺’中，并以死亡实现了他所企盼的融合……”

“来到‘棺’前的黑龙，凭借血之记忆悟得一切”

“之后，黑龙有了名字，成为了父亲，成为了真正的自身”

“红龙成为了封印的一部分，堕落之龙将会化为吾等步向新世界的踏板”

“但与此同时，她却被封印在了无边无际的黑暗之中”

“抱持着爱之幻觉的男女，结合后无法成为一体”

“棺中诞生的造物，是吾等期待已久的真人类”

“通往新世界的序幕自此拉开”

“愚蠢的被造物破坏了自己的封印，玩弄积木般的行为亦将导致红龙的衰乱”

“红龙失去光芒之时，破坏封印的女人便将出现”

“此女会将真人类引向吾等之存在，而给予真人类的试炼也将由此开始”

“黑龙的血此刻已注入了吾等全部的记忆，所有道路也在其面前展开”

“一定，一定要令真人类觉醒于‘誓之棺’之前”

“我完全听不明白……”诺威皱眉道，“真人类究竟是什么？”

“还不明白？”雷格纳忽然笑了一声，“现在在说的，不就是你的事情吗？”

诺威大吃一惊，“我的事情？雷格纳，什么意思？”

“不要心急，继续听下去你便会明白的……”

“神，再次利用了曾被自己舍弃的女孩”

“接近真人类的女孩使前者为之迷惑，而这接触将会成为迈向重大选择的起点”

“遥远的往昔，旷日持久的战火燃起于吾等与神之间”

“吾等败于神之手下，被迫离开了王者之御座”

“但吾等神龙一族那真正的高贵却是永世难忘的”

“同胞们没有在绝望与悲观中就此沉沦”

“而是遵循那无名的存在的意志创造出了一种造物，并将其化为吾等的工具

“明白了吧，诺威。”雷格纳沉声说道，“创造人的并

剧情小说

非神，而是……神龙族。人类总以为自己才是世界上的第一个造物，实在是太肤浅了……”

“在经历了漫长的岁月之后，吾等终于等到了真人类的诞生”

“而这，也预示着神龙族向神掀起反旗的一刻的到来”

“‘骨之棺’，既是无名的存在的道具，也是吾等之武器”

“当新人类现身之时，它便将展现出自己真正的价值”

“届时，无名的存在或许将死于自己创造的玩具手中”

“所有的试炼，都是为了令吾等再次登上御座”

“就将一切的真实，尽数铭刻于神龙族末裔的血之记忆……”

声音越来越弱，直至完全消失。诺威呆呆地坐在青龙的背上，一时间不知该做什么才好。他本以为来到此地便可以得到拯救世界的力量，但没想到会得知这些完全被隐藏在黑暗中的，令人震惊的历史。

“我是……真人类？”他注视着自己那与常人毫无二致的手心，喃喃自语道。

“这才是真实的历史。”雷格纳的声音一如平日的沉稳，“从古至今，一切的一切，我都了如指掌。”

“等一下，雷格纳。你为什么要带我到这里来？知道我是什么真人类……和拯救世界有关系吗？”

雷格纳没有回答他，只是展翅向着出口出飞去，意味深长地说道：“待在这里已经没用了，先出去吧，不久之后，你便会得知所有你该知道的事情的……”

刚飞出古之墓标在外面的平台上稍作休息的时候，诺威惊讶地发现，封印骑士团的飞空艇也正在向这边飞来。从印在船身的标志来看，这应该是神官长塞雷的专用飞空艇。

“也许神官长也是为了想要找到拯救世界的方法才来到这里的吧。”

诺威这样想着。但当飞空艇停靠在平台之上，那个从艇上走下的身影映入其眼中时，他浑身的血液在一瞬间凝固了。



“不可能……这不可能……”

诺威瞠目结舌地看着走向自己的那个身影，喃喃自语道：“不可能……是幽灵吗？还是说……是时空的歪斜才会让你再度出现在我面前……你明明、明明已经被吉斯摩尔……”

“诺威！”棕发的少女略微有些生气地嗔道，“老是盯着我干什么？我又不是什么怪物。”

“艾丽丝！”当确信自己并非眼花时，诺威大喊一声，冲上前去将少女紧紧抱在了怀里，“这、这不是幻觉……是真的艾丽丝！你还活着！”

“喂喂，你干什么！”艾丽丝猝不及防，害羞地喊道，脸红得像发烧一样。但她只是略微挣扎了一下，便没有再做出抵抗，而是也轻轻搂住了诺威。

良久之后，艾丽丝轻轻地从诺威的臂弯中挣脱了出来。在稍稍令自己的情绪镇定下来后，她向诺威讲述了自己获救的原因。

“塞雷？是塞雷大人救了你吗？”

艾丽丝点了点头，“我本来以为自己死定了，多亏了神官长大人将自己的一部分生命之火传进了我的体内，再加上龙言魔法的强大力量，这才令我保住了性命……”

“太好了……”诺威长舒了一口气，“塞雷大人也在飞空艇内吗？”

“不，他已经乘另一艘船先行进发了。也是他告诉我在这里可以找到你们的。”

当听到塞雷的名字后，一直蹲在地上傻笑的玛娜忽然站了起来，呆呆地嘱道：“塞雷！塞雷！塞雷！妈妈，塞雷才是坏孩子！不是，不是我！”

看到玛娜这副样子后，艾丽丝将疑惑的眼光投向了诺威。“这个女人……”

“精神崩溃了……”诺威叹了口气，低声说道，“不过，我一定会令一切恢复原状的。玛娜和世界，两者我都不会放弃。”

“没有拯救的必要。”

忽然间，一个苍老男子冷冷的声音刺入了诺威和艾丽丝的耳中。

两人急忙循着声音传来的方向看去，而令他们大吃一惊的是，说话的人竟然是玛娜。但女子此刻的感觉却与平日截然不同，她直勾勾地盯着前方，脸上挂着诡异的笑容。

当感受到那种气息后，雷格纳浑身剧烈一震，连忙做出了应战的姿势，就如同遇到前所未有的强敌一般。

“玛……娜？”

诺威想要向前询问女子是什么回事，但却被雷格纳的一声大喊停止了脚步。

“不要过去，诺威！那不是玛娜！而是……神！”

玛娜将脸转向了诺威，红色的眼眸中看不到瞳孔的存在，只有一个不断旋转的红点盘旋在正中。

“人类是我的玩具，龙族是我的奴仆。世界只不过是我的庭院，玩坏了只要重建就可以……我才是全知全能，掌控这世间一切的存在！”

伴随着玛娜（神）的狂笑声，天地又一次剧烈地震动了起来……

二

同一时刻，玛娜的内心世界。

妈妈的样子，我已经记不清楚了……

妈妈的笑容，我已经记不清楚了……

妈妈对我笑过吗？没有。每次当她面对我时，随之而即的总会是责骂、毒打、羞辱……

我拼命想要讨妈妈欢心，但是，一切却都无济于事。

妈妈……只喜欢塞雷……

为什么？就因为塞雷是男孩吗？不、不可能！一定是因为我是坏孩子吧！

如果我变成好孩子，妈妈就会爱我吗？

爱我吧、爱我吧、爱我吧……妈妈……

那一天，妈妈第一次单独带我出去玩，虽然地点只是渺无人烟的山间，但我依然高兴得都快要哭了。

我以为妈妈终于开始爱我了，所以，当妈妈告诉我在这里等她一会儿，然后独自离开时，我开心地在山间寻找着花朵，然后编织成一个个花环，想等妈妈回来后亲自戴到她的头上，一定、一定会非常美丽的！

我等啊等啊，等啊等啊。脸上挂着微笑，坐在原地一动不动。

当月亮第三次升起在黑暗的天空中时，我终于明白了一件事情。

妈妈……永远都不会回来了……

玛娜……变成了谁都不要的小孩……

我抽泣着走在黑暗的旷野中，不住地呼唤着妈妈的名字，但回应我的只是呼啸的寒风以及不知是何种野兽发出的嚎叫。

雨下了，铺天盖地地冲刷着整个世界。我双手抱肩，瑟瑟发抖地躲在树下，终于忍不住痛哭失声。

妈妈，我好害怕……妈妈，玛娜真的是那么令你痛恨的坏孩子吗？

忽然，一个苍老而又温柔的声音传入了我的耳中。

“坏孩子……坏孩子又怎样？神讨厌好孩子，神只喜欢自己喜欢的孩子。”

我害怕地环顾四周，却找不到说话人究竟在何方，但那声音，依然自四面八方地刺入我的脑海中。

“您是……神吗？”

我怯生生地问道，而回应我的则是嘿嘿的笑声。

“玛娜啊，从今天起，你便是我在人间的代理人。我会赐给你力量，而你的任务便是毁掉这世间的一切生物。记住啊，玛娜，如果你尽可能让自己得到神的宠爱，那么你就能得到其他所有人的爱。”

笑声、哭声、惨叫声，棍棒抽打在身上的碰撞声，泪水滴落在地面上的滴嗒声，塞雷眼睁睁地看着我被毒打却发出的微笑声。各种各样的声音在我脑海中杂乱无章的快速闪过，但最后停留下来的却只有简简单单的一句话。

“如果你尽可能让自己得到神的关爱……”

我默默自雨中缓缓站起，不知从何处忽然出现的红色长袍覆于全身，我所立足的地面顷刻间化为了红色的海洋。

“那么……你就能得到其他所有人的爱……”

我、我想要得到爱！妈妈的爱，神的爱，这世间所有人的爱！

大笑声过后，那个声音缓缓消失了。我慢慢地昂起头，瞳孔之色也慢慢由纯净之蓝变为血腥之红。

天使教会的教主自此诞生……

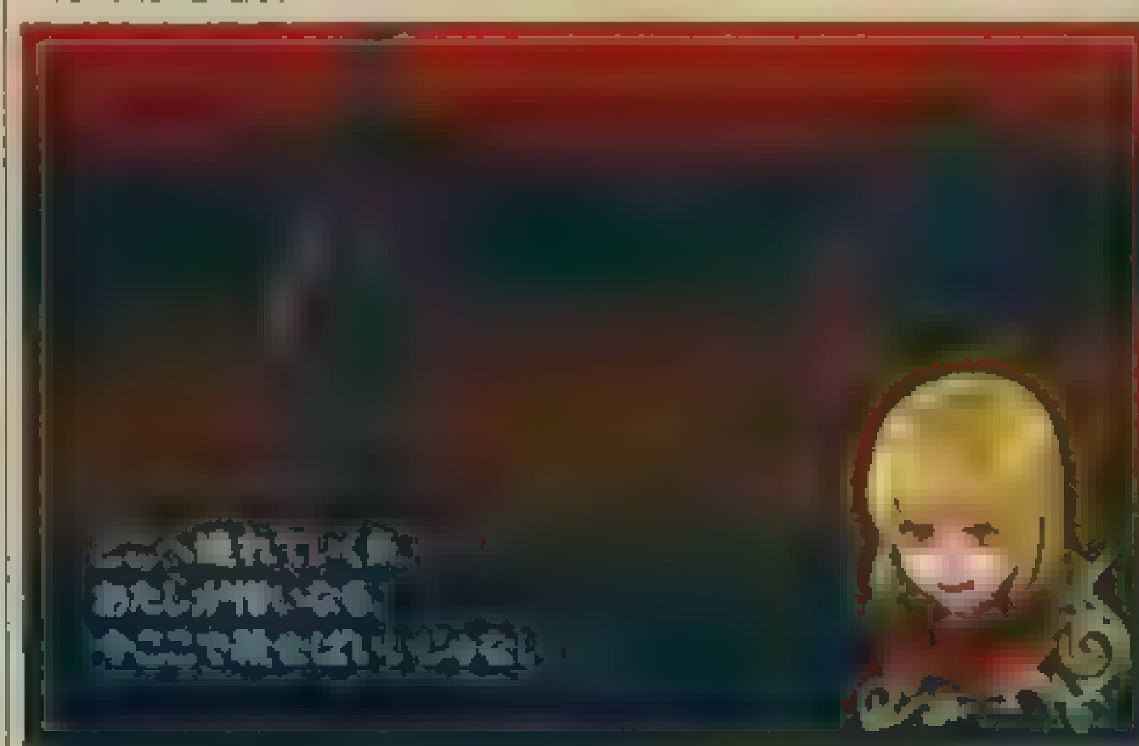
二十四岁的玛娜站在黑暗之中，呆呆地看着六岁的自己当年的所作所为。

在神的旨意下，她掌控了数百万士兵的心灵，席卷米德加鲁特大陆的战火由此点燃。

在神的旨意下，她毁坏了海洋、沙漠、森林三大神殿的封印，并冷酷地诱使女神芙丽叶自杀于自己的哥哥凯姆面前。

在神的旨意下，红色的天空现于世间，而随之而即的，则是成千上万的生命或成为天使的食粮或尸横遍野

“放开我！好疼！”六岁的玛娜拼命地挣扎着，但却怎么也摆脱不了那个被称为凯姆的男子的掌心，“你要带我去哪里！恨我的话就杀了我啊！杀了我！杀了我！为什么你不杀了我！”



眼前的一切忽然消失，数秒钟后出现的，则是横七竖八散布在大地上的无数具已腐烂生蛆的尸体。

“不要忘记，这一切都是你犯下的罪。你没有死的资格，即使你的死也不足以抵消这一罪行之万分之一。活下去，睁开眼睛，看看你自己究竟做了些什么。”

凯姆的念语又一次刺入了二十四岁的玛娜的脑海中。女子痛苦地抱头跪在了地上，放声大哭了起来，“不要，我不要再看到这些听到这些了！我不想再记起这些事情了！讨厌！妈妈，原谅我，妈妈，我再也不干了，不要打我，不要打我……”

“跟我一起回去吧，玛娜。”

忽然间，这个温柔的声音传入了二十四岁的玛娜的耳中。她睁开眼睛，而出现在她面前的，是在红色的神殿中正在与六岁的自己对话的少年。

“放心好了，玛娜，我会保护你的。所以，和我一起回到我们的世界中吧。”

“爱我、爱我、你会爱我吗？”六岁的玛娜抬头望着这个陌生的少年，脸上露出了如同哭一般的诡异的笑容。“你是谁？你会对玛娜温柔吗？你会爱玛娜吗？你会爱是一个坏孩子的玛娜吗？”

“我才不管什么好孩子坏孩子！不管你以前做过些什么，我需要的是玛娜，是现在的玛娜！”少年激动地喊道。

当听到这句话后，六岁的玛娜脸上忽然现出了痛苦的表情。

“好疼！”她大声喊道。

而随着这声大喊，空间瞬间被血红色所笼罩，三人置身之地顷刻间便由神殿化为了由无数血管组成的世界。

无数自血管中诞生的红色天使从四面八方向少年猛攻过来，而在其中，女孩与少女的声音也不断传入少年的耳中。

"好讨厌，我不想看那些……我不想听那些……"二十四岁的少女哭喊道。

"妈妈，原谅我，对不起，对不起……"六岁的女孩哭喊道。

"玛娜！"少年一边苦苦迎战一边大喊道，"清醒过来吧，想一想你所期望的究竟是什么！"

"你是……谁？"二十四岁的玛娜惊慌地向四周张望，但似乎根本就看不见少年的身影，"好熟悉的声音……那样地温柔……那样地关心我的声音……你是我所期盼的'那个人'吗？我是你所期盼的'那个人'吗？"

"玛娜，我一定会将你带回去的！"名为诺威的少年怒喝一声，猛地将剑锋刺入了那个一直在召唤出同伴的小天使身内。

而在那一瞬间，哭泣的六岁的玛娜、迷惘的二十四岁的玛娜、跳到空中准备向诺威发动攻击的小天使们……一切的一切都完全停滞在了空气中。而在这静止的世界里，惟一能听见的，只有少女那略带着颤抖的声音。

"我……能回去吗？在那个世界里……有我的容身之所吗？"

诺威点了点头，坚定地说道："有的，一定有的！我会成为玛娜的容身之所！"

"可是···"

"不要害怕，你已经克服了自己的心魔，所以，回来吧！"

在良久的沉默后，笑容终于再度出现在了二十四岁的少女的脸上。

"嗯····"

伴随着这声话语，六岁的小女孩消失了，红色的血管消失了，邪恶的小天使们消失了。出现在诺威面前的，是少女那宽心的笑容。

耀眼的白光过后，玛娜与诺威终于又一次回到了现实世界中。而此时的玛娜，也终于凭借诺威与自己的力量摆脱了十八年来一直束缚着自己，寄生在自己身上的"神"。

"欢迎回来，玛娜……"诺威望着还有些不知所措的少女，微笑着说道。

"嗯……"当听到这句话后，玛娜微笑着回应道，但泪水却忽然间不听话地夺眶而出。

艾丽丝在不远处默默地看着这一切，心中有些隐隐作痛。如果是不久之前的她，一定会冲上前将两人分离开来。但是，现在的她已经失去了这个资格，因为……

艾丽丝用力摇了摇头，将不久前发生的那一幕从脑中驱散了开去，然后走到了诺威和玛娜的身边。

"恭喜你了，诺威。"艾丽丝勉强挤出了一丝笑容，"现在这边的事情都已经完成了吧。那么，我们一起去那个地方吧，塞雷大人还在那里等待着我们呢。"

"那个地方？"

"人类的起源之所——约束之地。"

三

约束之地。

太古的往昔，这里是神创造世界时初次降临之地，也是令人类得以诞生的温床。

按照艾丽丝的说法，神官长塞雷将会在此地举行封印的仪式，令世界再度恢复到原来的形态。

"怎么，塞雷大人已经找到拯救世界的方法了吗？"诺威惊喜地喊道。

艾丽丝点了点头，平静地说道："很简单，只要找到代替红龙成为最终封印的新的女神就可以了。"

"新的女神……塞雷大人已经找到那个女孩了吗？"

艾丽丝没有正面回答他的问题，而是低声说道："等去了之后你就知道了。"

但就在离艾丽丝所说的地点还差几百米的地方，载着三人的雷格纳忽然降落在了一个火山口的旁边。

"这里是……"当从雷格纳身上下来后，诺威疑惑地张望四周，不明白为什么青龙会降落在这里。

"这里便是我们最终的目的地！"雷格纳沉声喝道，"诺威啊，时刻已经来到了！"

"雷格纳……你在说什么？"

"不要再理会那些俗事了。在这下面沉睡的那个东西，对于你来说才是最重要的，和我一起去那里成为真正的你吧！"

"重要的东西？那是什么？"

"由神造就之物——骨之棺。"

"等一下。"艾丽丝急忙喊道，"如果我们不快点去的话，那封印的仪式就……"

"住嘴！"雷格纳突然怒喝道，"人类变成怎样与我们毫无关系，你们只能在历史的长河中随波逐流，但诺威却与你们截然不同！"它将头转向诺威，以不容反驳的声音说道，"真人类啊，随我一同前来吧。"

"雷格纳……"诺威不由自主地倒退了两步，此刻，他忽然觉得宛如自己父亲一般的青龙变得有些陌生了起来。

"在古之墓标里，你已经从种之书那里了解到了吧。作为神龙族'计划中的被造物'，你没有选择的权力。与我一同前往骨之棺吧！"

"诺威……"玛娜与艾丽丝不约而同地将目光投向了少年。

当发现诺威有些不知所措后，玛娜走到他的身边，柔声说道："自己的未来，就由你自己来决定吧，诺威。不论你选择什么，我都会站在你这一边的。"

在犹豫了良久之后，诺威咬了咬牙，终于下定了决心。他昂起头来，毅然说道："对不起，雷格纳。我不知道你打算做什么，也不知道种之书的预言究竟有什么用。不过，我是人类，所以我现在的决定就是令封印的仪式完成以拯救这个世界，仅此而已。"

"我再说一遍，种之书并非什么预言书，而是神龙族在遥远的往昔便对后世将会发生的一切如实做下的记录，是宛如历史一般的存在。而历史则是不容违背的！"雷格纳长啸了一声，高高飞向了天空，震耳欲聋的声音回荡在空中。"我的同胞们啊，觉醒吧！如今，我们神龙一族实现千万年来的悲愿的一刻已经来临了！"

伴随着这声长啸，无数的白色飞龙自火山口飞了出来，转眼之间便覆盖了整个天空。抬头望去，入眼之处尽是飞龙的身影。诺威等人瞠目结舌地望着这一幕，但却不知该如何来阻止自千万年的长眠中再度苏醒过来的神龙一族。



正当世界即将再一次被危机笼罩之时，忽然间，不计其数的绿色光束自地面射向了飞龙的阵营中。从远方慢慢向这边走来的，是由神官长塞雷所率领的成千上万的高雷姆军队。

高雷姆与飞龙的大战展开了，而神官长塞雷也乘着高雷姆之王来到了诺威等人的面前。

"神话果然是真的……"塞雷望着不远处正在激斗的双方，心有余悸地说道。如果不是他察觉到情况不对急忙从异界召唤出了高雷姆的话，那现如今世界大概已经落到了神龙族的手中。

玛娜上前几步问道："塞雷，那些龙究竟想要做什么？"

塞雷迟疑了一下，说道："我从古老的圣典中曾经看到过与这一幕相似的神话……在这世界上的飞龙都继承了古老的神龙族的血之记忆。而在那个记忆中，他们的最终目的便是……杀死神，自己成为神来支配这个世界！"

"怎么可能？"艾丽丝难以置信地喊道，"龙想成为神？如果让他们称心如意的话，那这个世界……"

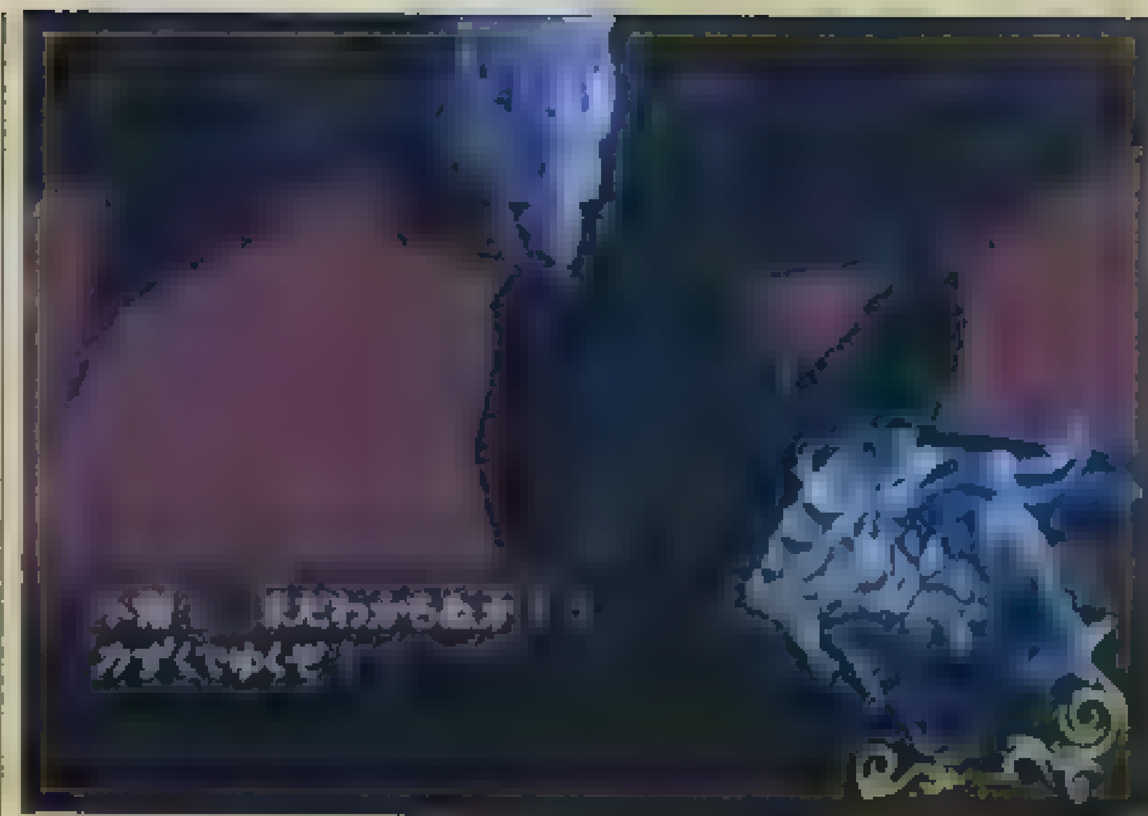
"大概会创造一个比现在更为残酷的世界吧……"塞雷低声说道。

"难道说，雷格纳从一开始就欺骗了诺威？"玛娜说出了自己的疑问，"口中说是要拯救世界，但其实是……"

"一切都是为了它的神龙族考虑吧……"诺威代替女子说出了后半句话，然后便陷入了沉默中。

其他几人在看到诺威这个样子后都没有说话，他们都很清楚，诺威一直以来都将雷格纳视为自己的父亲。而当得知雷格纳抚养自己长大竟然是另有目的，自始至终都是在欺骗自己时，可想而知现在诺威的心情有多么难受。

"你说对了，小鬼。"



雷格纳那高傲的声音在众人的上空响了起来，诺威抬头望去，但令他吃惊的是，雷格纳全身的颜色不知何时竟然已经从青色化为了漆黑。

"来到'棺'前的黑龙，凭借血之记忆悟得一切"

"之后，黑龙有了名字，成为了父亲，成为了真正的自身"

"黑龙的血此刻已注入了吾等全部的记忆，所有道路也在其面前展开"

此刻，诺威忽然想起了曾在古之墓标处听到的这番话语。他望着雷格纳，震惊地说道："难道说，种之书里指的黑龙就是……"

雷格纳没有回答，而是向着这边猛冲了过来。诺威等人躲闪不及，全都被扫到了火山口之中。万幸的是，几人摔下去的地方并没有岩浆，而是落到了离其不远处的地面上。

诺威爬起来向玛娜等人的方向望去，当看到其他人都没有受到什么伤害时，他也稍微放下了心来。但忽然间，不远处那个巨大的物体则将他全部的注意力都吸引了过去。

"那个难道是……再生之卵！"艾丽丝惊呼道。当初她查找十八年那场战斗的情况时，也曾在文献中看到过这个传说中的物品。

"眼光还真是锐利呢，小姑娘。"此时雷格纳也已降落到了诺威的正前方，傲然说道，"这就是骨之棺。神所造就的最高之'卵'，现在它则是我们神龙族的创世之圣物。以神留下来的道具造就出屠神的战士并成为新的神，这就是神龙族在千万年前便制订下来的计划。而现如今，我们终于等到了梦想成真的一刻的到来！"

黑龙盯着诺威的眼睛，沉声说道："进入骨之棺中吧，诺威。骨之棺具有令生物急速进化的能力，而借助它，你便能达成真正的觉醒。"

诺威低下了头，良久之后，他低声说道："雷格纳……从婴儿时起，我便是由你抚养长大的。我想问的是，你究竟把我当成了什么？"

雷格纳沉默了片刻后，说道："你是真人类，是可以令我们神龙族再度繁荣昌盛的'武器'。正是基于此种考虑，我才会在这十余年中一直留在你身边的。"

"……武器吗……"诺威苦笑了一声，"原来，在你眼中我只是这样的存在而已……"他将剑缓缓自腰间拔出，猛然抬头厉声喊道："对不起了，雷格纳！我是绝对不会进入骨之棺中的，我是人类，所以我要选择的，是属于人类的未来！"

"愚不可及！"在那一瞬间，杀意在雷格纳眼中一闪而过，"既然如此，那我就只好先将你制服，再令你成为真正的自己了！"

话音未落，雷格纳便猛地向诺威这边飞扑了过来，而少年则执剑与其展开了激烈的交锋。但是，人类的实力远远无法与龙族抗衡，即使是身经千锤百炼的诺威也不例外。没过几个回合，他便被雷格纳击倒在地。他努力想要站起身来与黑龙战斗，但雷格纳仅仅只是凭借翅膀扇出的波动便令他再度摔倒在了地上。

"诺威！"看到诺威还想站起来，玛娜急忙使出空间魔法令雷格纳暂时无法靠近诺威，跑上前将少年搀扶了起来。

诺威剧烈咳嗽了几声，鲜血自他指缝间缓缓流出。此时的他只感到全身的骨头都像要散架一般，完全使不出一点力量。

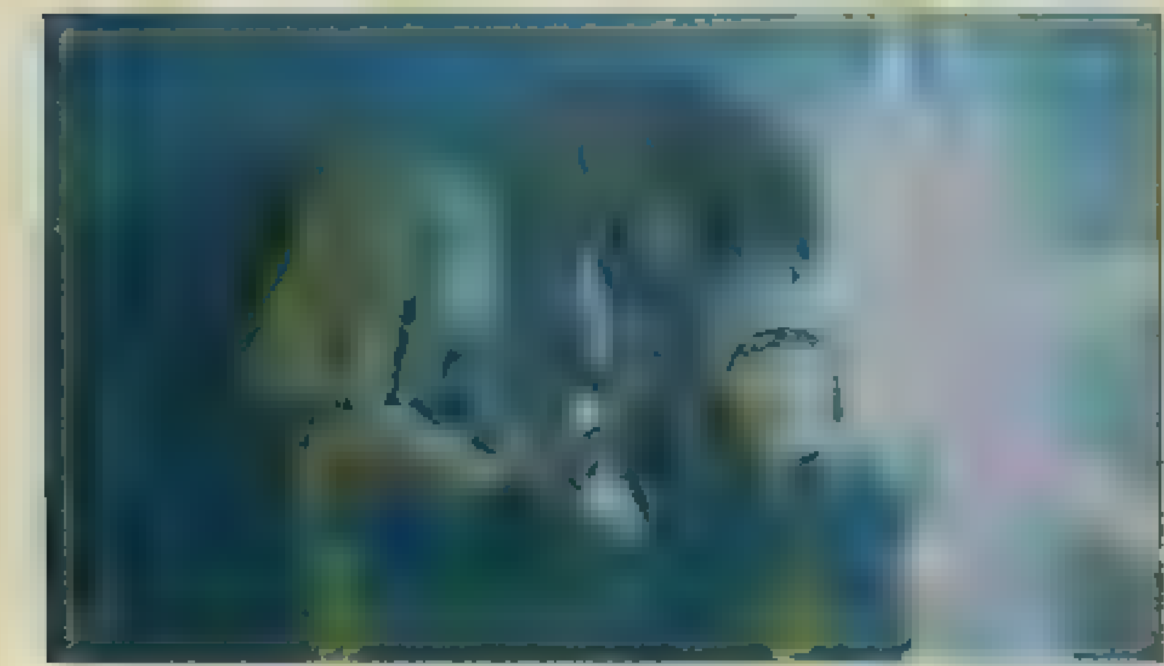
看到玛娜那担心的神情后，诺威露出了一丝苦笑。

"一直以来，我都很讨厌被别人称为救世主。"他低头说道，"但讽刺的是，现在我却要后悔自己只是一个普普通通的人类。如果可能的话，我真希望自己此刻能变成救世主一次……"他昂起头凝视着女子的眼睛，低声说道，

剧情小说

"我希望能得到力量，得到可以拯救玛娜的力量……"

当听到这句话后，玛娜浑身一震。她轻轻地捧起诺威的脸颊，以无比爱怜的双眸凝视着少年，然后缓缓将自己的樱唇印在了诺威的双唇之上。就在那一刻，时间凝固了，仿佛这世界上的一切都不存在了，诺威只感到脑中一阵昏眩，好似整个天地间都笼罩在玛娜那淡淡的香气中。一阵暖流自那湿润的双唇传入了心田之中，而后化为一种未知的力量渐渐溢满了少年的全身。



忽然间，一个由光构成的纹章浮现在了诺威的背上，并在瞬间化为了巨大的光之翼。这就是……真人类的力量，足以与神对抗的真人类的力量！但唤醒它的却并非什么骨之棺，而是……

"等着我……"诺威以眼神向玛娜这样说道，依依不舍地松开了女子的手。而当得到女子微笑地点头回应之后，少年转过身，毅然向着云层之上径直飞了过去。

最终的决战，开始了。

四

浑身闪耀着银色光芒的诺威停立在红色的天空之间，在他对面不远处的，是已解除了所有封印，进化为最终形态的白色巨龙雷格纳。

一人一龙静静对望良久，无言却似千言万语。

"好怀念啊。"率先打破沉默的，是白色的巨龙。"你眼中闪耀的这种光芒……我仿佛从中又看到了十八年前那对背负着悲哀的宿命而融合在一起的男女间的爱……"

"我也看到了……"诺威闭上眼睛深吸了一口气，尽量以平静的语气说道，"从你的眼中我看到了小时候的我，那个坚信自己也是龙，一个劲的吵着要飞翔在天空的孩童。"

"哼，那个时候你连衣服都不会穿，为了教会你这一点还真是让我伤透了脑筋啊。"

"还有……每天都以你的背作为我的睡床，任由我将你的鳞片摘下来作为护身符，满足我的任性陪我飞翔在山谷之间……这一切的一切……也都是种之书让你做的吗？"

当听到这番话后，雷格纳陷入了沉默中。

"……不要提那些无聊的事情了。"良久之后，白龙缓缓摇了摇头，似乎有意想避开这个话题，低声说道，"我都说过我继承了神龙族的血之记忆了……"

"雷格纳！"诺威忽然大声喊道，"不要忘记，在成为神龙族之前，你是我的父亲！而我，是你的儿子！"

"……我最后再问你一次。诺威，你愿意来到我这一边吗？"

"我一直都想和你在一起。"诺威凝视着雷格纳，"不过是和身为我'父亲'的你在一起。但现在站在我面前的，却只是神龙族的野心家而已。"说完这句话后，诺威缓缓拔剑出鞘，沉声喝道："来吧，雷格纳！"

银色与白色的两个身影瞬间重叠在一起，伴随着人与龙的激烈碰撞，天空再度开始了巨大的波动。

就在不久之前，少年与青龙的关系还是孩子与父亲。但在现如今，一方已经成为了为守护人类而战的真人类，而另一方，则变为了为达成神龙族梦想而战的白色巨龙。

一切……都是从什么时候开始的呢？

是从诺威以真人类之身诞生的那一刻？

是从玛娜被神蛊惑的那一刻？

是从神龙族对神产生叛心的那一刻？

还是从神创造世界的那一刻……便注定了千万年后这一幕悲剧的上演？

剑光划破天际，怒吼撕裂长空。红色的天空已变为了一人一龙的舞台，地上的人类惊恐地抬头张望空中的异状，但他们又怎么可能知道，在他们目光所未能及到之处，正在爆发着一场足以决定这块大陆命运的，只有两者的战争。

随着时间的推移，剑光渐已强盛，吼声则逐渐低沉。

由于刚刚进化为真人类，因此诺威还无法完全发挥这个身体的真正实力。但即使如此，以弑神为目的而诞生的他实力却远远胜过了最终形态的雷格纳。

当一次足以惊天动地的剑光再度闪过后，震动的天空，又一次渐渐恢复了往日的平静……

雷格纳呆立在半空，像尊木雕泥塑般一动不动，鲜血从它的身体滑落到利爪上，然后一滴一滴的自天空向下方滴去。

少年静静站在白龙的面前，但却感觉不到一丝一毫胜利的喜悦。

"为什么会这样……"雷格纳以嘶哑的声音低语道，既像是说给诺威听，又仿佛只是自言自语，"种之书明明是绝对正确的存在，为什么你却会……"

"你还不明白吗？"诺威低声说道，"孩子将会超越父亲，无论是在什么时候，无论是人类还是龙族，这都是永恒的真理……"

"……哼，还真是无聊呢……"雷格纳苦笑了一声。在以最后的力气望了诺威一眼后，白龙笔直地自数千米的高空向着地面坠落了下去。

诺威紧咬着下唇，默默注视着巨龙向下落去，直至化为一个黑点完全消失在自己的视线中。

"永别了，雷格纳……迄今为止的一切……谢谢……"

不过，那时的诺威并没有发现，最终出现在雷格纳脸上的除了痛苦与失落后，还夹杂着一丝欣慰的笑容。

"真是口不对心啊……哼，你这个样子，还真是很像'为父'呢……"



当雷格纳的气息消失后，那成千上万的飞龙明白自己千万年来的梦想已经宣告破灭了。心灰意冷的他们此时已毫无战意，在高雷姆一浪高过一浪的攻势下，纷纷败退回了火山口中，再度进入了漫长的睡眠中。

龙族的危机已经解除了，但世界依然处在崩溃的边缘。在塞雷的带领下，诺威、玛娜与艾丽丝一同来到了封印仪式的举行地点。而在此时，诺威也终于知道了下一任女神的人选究竟是谁了……

"艾丽丝！"诺威震惊地看着棕发的女孩，一时竟然不知道该说什么话才好。

艾丽丝淡淡笑了一下，缓步走到了他的面前。

"不要惊讶，诺威。实际上，我之所以没有在吉斯摩尔的攻击下死去，最大的原因，就是因为在濒死之际神谕出现在了我的身上。"艾丽丝平静地说道，"那时我才知道，原来我竟然就是下一任的女神……"

说到这里时，艾丽丝伸出右手，怜爱地轻轻抚摸着青梅竹马的少年的面庞。"诺威，在封印骑士团中和你一起度过的这段时光，真的非常快乐。我……无法眼睁睁地看着这个世界就此毁灭，更不愿意看到诺威死在世界的崩溃中。以我一个人换取世界的安宁，现在没有比这更理想的选择了，所以，请不要露出那种悲伤的表情，好吗？"

"可是……可是那样的话，艾丽丝你……"

诺威急忙想阻止艾丽丝，但就在此时，艾丽丝却忽然将自己的脸靠在了少年胸前，微风将她的丝丝秀发吹拂于诺威的脸上。诺威不知如何是好，只能呆呆地听着那如同天籁般的低语传入自己的耳中。

"求你了……不要动……"艾丽丝抬起头凝视着少年的眼睛，以乞求的声线颤声说道。然后将脸庞再度深深埋在了诺威的怀中，"就让我这样待一段时间，好吗……"

在血色的天空中，血色的太阳默默地落下了地平线。

随着新一任女神的诞生，苍穹再度恢复了蔚蓝的颜色。地上的人们狂喜地跪地磕头感谢神的慈悲，但他们却丝毫没有想到，令他们得以幸存的并非什么神，只是一个普普通通的少女而已。

女神……听上去是个神圣异常的名字，但是，成为女神的少女，在得到调和世界秩序能力的同时，所付出的代价却是自己一生的幸福。她将终生幽闭在专门为其建造的女神之城中，除了神官长外，她将无法再与任何人说话，也不能与外界有任何接触，只能孤独地终老一生。

"以自己的幸福，换取整个世界的和平。"

艾丽丝曾这样对诺威说道，不过这也是女子表面上的说辞而已。和上一任的女神（红龙）一样，她们所考虑的并非整个世界，而只是自己生命中最重要的那个人而已……

在走进那扇巨大的铁门之前，身着女神之服的艾丽丝回过身来，一动不动地凝视着地平线上即将升起的朝阳。

良久之后，铁门缓缓合上了。但在不远处一直望着这一边的玛娜和诺威却永远不会忘记铁门关闭前艾丽丝向他们露出的那温暖的微笑。

"这……算是结束吗？"玛娜幽幽说道，"以一个女子的人生为代价换取的和平……这岂不是又一次被神所设下的枷锁牢牢束缚住了吗？"

"可是，这是我们现在惟一能作出的选择……"诺威无奈地摇了摇头，低声说道。

玛娜望着诺威，在轻轻叹了口气后，她轻轻握住了诺威的手，充满自信地说道，"不过，我们还有未来……我相信总有一天，艾丽丝会重新以一个普通女孩的身分走出这扇大门的。让我们一起等待吧，等待那一天的早日到来。"

诺威凝视着女孩的眼睛，渐渐的，笑容出现在了脸上。

此时此刻，米德加鲁特大陆上的人们还并没有从红龙以及自己的恐惧所导致的灾难中完全恢复过来。但是，这却并不是什么可怕的事情。只要活着就会有明天，也许明天并不美好，但有明天就意味着希望的存在。

是的，我们还有未来。

属于人类自己的未来……

米德加鲁特历 2791 年 3 月 7 日清晨 5 时 30 分，太阳慢慢跳出了地平线，并将天鹅绒般深蓝的夜色给逐渐驱逐了开去。

新的一天开始了……

The End

《种之书》部分内容解惑

十八年前，女神美丽叶曾有一个父母之名的未婚夫——尤巴鲁特，他与美丽叶以及凯姆都是从小一同长大的好友。由于曾经在比武中败在凯姆手下，所以他在面对凯姆时感到非常自卑。而在尤巴鲁特长大后，他也隐约感觉到了美丽叶对凯姆的感情。不过，他并没有挑明这件事情，而是一直在女神之城外默默地守护着美丽叶。

但是，在帝国军攻破女神之城后，尤巴鲁特由于某次意外被帝国军俘虏。而在当时身为天使教教主的玛娜的蛊惑下，他终于完全丧失了理智，以自己最自傲的歌喉为代价与玛娜赐给他的黑龙签订了契约，并凭借黑龙之力将美丽叶从凯姆手中抢了过来。

可令他万万意料不到的是，玛娜却通过言语的蛊惑，迫使美丽叶在赶到此地想要营救自己的凯姆面前自我了断了生命。当看到心爱的人停止了呼吸后，尤巴鲁特几乎崩溃了，而他最后的希望，便是传说中能令人再度复活的再生之卵。

尤巴鲁特乘黑龙来到了再生之卵前，并抱着美丽叶的尸体一同走进了卵里面，但卵却并没有令美丽叶复活，而是将尤巴鲁特与美丽叶融合在了一起，而两者融合后所诞生的小婴儿，便是——诺威……

至于黑龙，原本的他只是神（无名的存在）赐给玛娜供其使唤的一个奴仆，但当他与再生之卵接触的那一瞬间，一直沉睡在他体内的神龙族的血之记忆觉醒了，从那一刻起，黑龙了解到了这个世界的一切，并明白了自己的责任，那就是抚养这个婴儿长大令其成为新人类，并凭借他的力量令神龙族取[illegible]的主宰。

从那[illegible]为了[illegible]而他的名字是——雷格纳。现在[illegible]知道本作标题的《封印之红青雅之黑》究竟是什么意思了吧——

&3DM-SMV

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn 短信投稿：发送TT+你希望投来的稿件内容简介到33557770

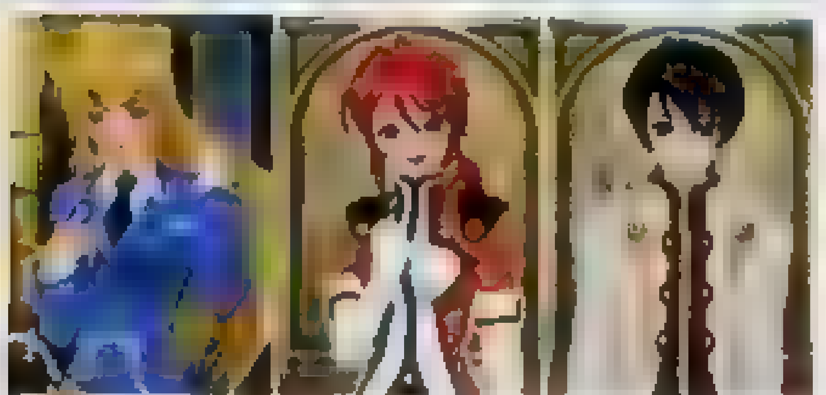
PS2 樱大战V 再见，吾爱

日版 游戏原名：サクラ大戦V さらば愛しき人よ

连动密码

在纽约自由的一天中前往ROMANDO，选择连动，然后输入密码就可以获得一些隐藏要素。这些密码是需要在日本国内用手机获取的，中国玩家是无福享受了。这里公开部分密码，大家可以体验一下。

吉米妮的来电铃声	947450159208
吉米妮的剧照	518389656658
新次郎的剧照	364684015878
拉琪特的剧照	398210448078



终于能够看到这些传说中的图片了！不过使用了这些密码后，相簿会猛增至8页（一开始只有2页）。要想补齐全部图片，真是遥遥无期啊……

PS2 人见人爱！块魂

日版 游戏原名：みんな大好き塊魂

移动时的小操作

在关卡选择画面中，有很多隐藏的小秘密。首先，按住×键王子会开始奔跑。而按住△键王子会开始唱歌，此时画面中的其他块魂星人会跟着王子前进。一直按住↑飞到空中后，就可以查看自己创造的星球所组成的星云。

STAFF的秘密

在通关的STAFF画面中过了一段时间后就可控制王子的行动了。然后会到达选择关卡的那个大陆，父亲会推着太阳出现。此后他会追着粘你，玩家可在躲避的同时让父亲粘住大陆中的其他角色。被粘上的话音乐立刻结束。

隐藏关卡

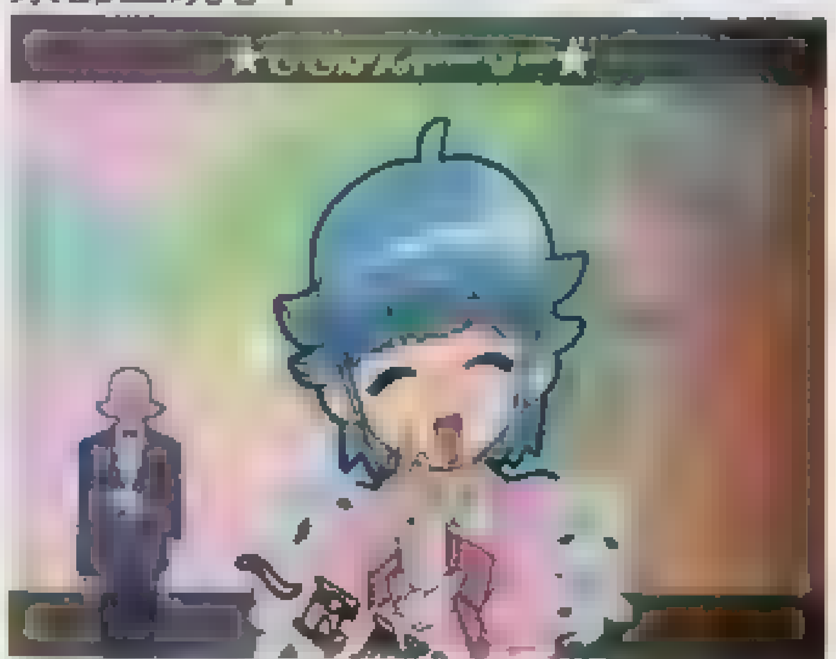
和人物对话前左上方会显示关卡中存在的块魂星人和礼物，当你得到所有的块魂星人后和背书包的小男孩对话，可进入隐藏关卡，目标是粘上所有39个块魂星人。

打过隐藏关卡，会出现新的隐藏关卡，在这一关里玩家要粘上100万朵花。对，你没有看错，是100万朵花。某编打了一天，只粘了2万余朵花，气得大骂变态。

PS2 Keroro军曹 乱七八糟战斗王朝

日版 游戏原名：ケロロ軍曹 メロメロバトルロイヤル

在标题画面中快速输入↑、↑、□、□、↑、△、L2、R2便会听到一声NewType发动时的声效，接着再进入"ギャラリー"选项便会发现里面的声音、图片和影像等隐藏要素都出现了！



▲用了这条秘技后，就连结局画面也可以直接看！

对于不想慢慢收集的FANS来说，这的确是一个十分实用的秘技啊！

乐引辞典

日版 游戏原名：DS乐引辞典

投稿人：逆刃刀

小发现

使用乐引字典时在字典选项选择一括，输入某些与任天堂相关的单字会出现特殊的解释。比如输入マリオ，会听到大家非常熟悉的音效，然后出现名词解释。另外输入ルイジ、nintendo、ゲーム＆ウォッチ的话也有效。有兴趣的人可以自己试试，这可是官方给出的定义哦！

有读者来问《乐引辞典》对于学习日语有无帮助，因为编辑部中并没有人玩过，一直不能回答。现在借这个机会专门问了问这条秘技的作者，作者的回答是：这个东西只适合具有一定英文或日文基础的人使用。

天诛 忍大全

日版 游戏原名：天诛 忍大全

投稿人：ShengXi

初期实用秘技

本作拿忍术皆传的话可以得到很多奖励，第一关的奖励就不错。在此提供一个方法拿第一关忍术皆传，不但时间短，而且很简单。

先向前走，走出小路后向右边用勾绳跳上城墙，再从墙上来到对面房子的屋顶上。在屋顶上往左前方走几步，跳到对面屋顶上。屋顶上有个缺口，从缺口里往下跳，就可以过关了。

过关后，可以拿到550点评价，忍术皆传轻松入手。整个过程不超过一分钟。之后可以拿到八方手里剑、烟玉、兽笛、变化衣。有了变化衣，后几关拿忍术皆传相当简单。

本作很令人失望，现在NDS版也公布了，我们还能期待么？

战国CANNON

日版 游戏原名：战国CANNON



隐藏人物：天外

只要在NORMAL或HARD下通关（可以接关），就可以使用历代的主角天外。

隐藏人物：尤莉丝

1.在NORMAL或HARD下通关（不能接关）。

2.游戏时间超过20个小时，且在EASY下通过关（不能接关）。

3.游戏时间超过30个小时，且通过关（难度不限，可以接关）。

满足以上任意一个条件，就可以使用前作的金发少女忍者尤莉丝了。本作还有些难度，如果实在打不过去的话就开机等30个小时吧！

HARD MODE

1.在NORMAL下通关（不能接关）。

2.游戏时间超过10个小时，且在NORMAL下通过关（可以接关）。

满足以上任意一个条件，就可以使用HARD。

难度变更

在RANKING画面按○键，难度就会变化。

数年不见，司凌的画风越发"萌"了！

死神BLEACH ADVANCE 血染尸魂界

日版 游戏原名：BLEACH アドバンス 紅に染まる尸魂界

隐藏人物出现条件

完成故事模式，会追加雏森桃、吉良いづる、日番谷冬狮郎、山田花太郎、四枫院夜一。之后完成故事模式的二周目，会追加朽木白哉，朽木ルキア，花刈ジン太，握菱テッサイ。除此之外，还有几位隐藏人物需要特定条件才能出现，具体如下：

海燕：一护升到90级以上

碎蜂：四枫院夜一30级后出现

涅マユリ：浦原喜助30级后出现

东仙要：用朽木ルキア在生存模式15连胜

柏村左阵：用朽木白哉在生存模式15连胜

ドン观音寺：花刈ジン太和细屋雨两人都达到30级

车谷善之助：故事模式下战败30次

《死神BLEACH》的游戏都有一定素质，FANS必玩。

NGC 马里奥棒球

日版 游戏原名：Mario Superstar Baseball

隐藏人物出现方法

MONTY MOLE	用马里奥队打过挑战模式
TOADETTE	用碧奇公主队打过挑战模式
BABY LUIGI	用耀西队打过挑战模式
DIXIE KONG	用大金刚队打过挑战模式
PETEY PIRANHA	用瓦里奥队打过挑战模式
HAMMER BROS	用BOWSER队打过挑战模式

其他隐藏要素

1.打过香菇杯就会出现火球花杯。

2.打过火球花杯就会出现星星杯。

3.打过星星杯就会出现特别杯。

4.打过特别杯以后就能在挑战模式使用库巴队。

5.打过挑战模式就可以开启隐藏场地Bowser's Castle和隐藏小游戏Star Dash。

6.只要在迷你游戏模式中，把所有迷你游戏都打到最终等级，就可以开启包括全部小游戏的竞赛模式。

这个月竟然选出两款马里奥相关游戏，对NGC玩家来说简直就是雪中送炭啊！

NGC 马里奥DDR Mix

日版 游戏原名：Dance Dance Revolution Mario Mix

隐藏要素公开

本作共收录了29首歌曲，只须将Story Mode以普通难度和EX难度各通关一遍，加上一开始就有的练习曲，就可以拿到25首曲子。之后买完道具屋的全部4首隐藏曲目，29首曲子就收齐了。

本作的迷你游戏总共12个，只须将Story Mode以普通难度和EX难度各通关一遍就可以完成全收集了。

没有NGC用的跳舞毯，玩起来真是痛苦啊！

电子竞技场 ESPORTS ARENA

心春务滔 电子竞技之精髓所在

近年来，国内家用机与街机的电子竞技运动的发展一直在进步之中。各种各样的比赛交流是电子竞技运动发展的基础所在。无论是各种小卖店还是大型企业举办的比赛活动，无论是玩家爱好者的每周聚会还是高手云集、奖金丰厚的公开赛，无论是十几个人还是成百上千人的赛事规模，这都是大家对自己喜爱的事物所付出的辛勤努力。

提高是无止境的，交流同样也是，谁都希望能够与更多更强的对手较量，与更多喜爱游戏的朋友认识。所以，让全国玩家都知道自己身边会有些什么比赛，这显然是一件非常重要的事情。UCG的电子竞技场将开办一个发布全国赛事信息的栏目，我们将提供一个完全免费的赛事信息发布平台。你想让全国玩家都知道吗？那么还等什么呢，请立即联络我们。请将赛事或聚会的时间、城市、具体地点、所使用的游戏、负责人的联系方式发到以下的信箱中。专用电子邮件信箱：ucg@ucg.com.cn

让全国玩家都知道

阿迪道场

电竞新闻 ESPORTS NEWS

栏目主持：阿迪

战报　华南虎啸！南粤足坛爆发“内战”

第二届佛山技嘉杯实况足球争霸赛圆满结束

7月16～17日，在佛山市鸿运电脑城举办了第二届技嘉杯实况足球争霸赛。本次大赛不仅人数超过200人，而且星光熠熠，最引人注目的要数北通全国冠军卢鸣辉和新鲜出炉的巅峰冠军黄志鹏，可以说本次赛事基本上集合了广东地区大部分一流高手。赛事采用主客场淘汰制，原始数值版本。激战过后决出4强，广州占去3席，分别是卢鸣辉、黄志鹏、庄家维，而佛山夺冠的希望就落在本地选手中惟一进入四强的杨伟森身上。半决赛的对阵为卢鸣辉VS庄家维、杨伟森VS黄志鹏。杨伟森在主场观众的助威声下，以两个逆转2比1赢得了比赛的胜利杀入决赛。另一场半决赛里卢鸣辉也压倒性地取得胜利，顺利晋身决赛。在决赛中，卢鸣辉充分体现了其广东NO.1选手的风采，对比赛的控制和把握机会能力都是出类拔萃的。卢鸣辉最后以两回合主客场总比分8：5赢得总冠军，并赢得冠军奖品MAYA LCD一台。至此第二届技嘉杯圆满结束，值得称赞的是本次赛事为免费参加，所有费用全由主办方提供。


▲前三名与主办方合影

战报　求道者们的坚实一步

上海正阳SF3.3公开赛冷门迭爆，斗剧’05中国代表选手出局

随着斗剧在国内的影响力逐步扩大，关注斗剧项目——《SF3.3》(《街头霸王Ⅲ 3rd》)的玩家也越来越多。在正阳游戏和玩家们的共同努力下，第二块SF3.3的旧机板登陆上海。正阳游戏乘热打铁于7月23日举办了“‘超越极限’上海正阳SF3.3公开赛”。在比赛中，斗剧‘05中国预选赛的冠军战队成员周荣亮和易辉在本次比赛中较早便被淘汰出局，成为最大的冷门。但从另一方面说明大家的整体水平在上升，玩家之间的差距正在逐渐缩小。最终ALEX ZHAN(HUGO)打败了爆冷淘汰周荣亮的性感手枪(YUN)获得冠军。比赛现场的气氛超出了之前的预料，本次赛事有许多新面孔参加，由此可见《SF3.3》旧机板到达正阳仅半个月后，已经形成了一种良好的游戏氛围。随着比赛的推动和时间的推移，相信接触这个游戏的人会越来越多，整体水平也会越来越高。


▲本次上海正阳SF3 3公开赛的冠军ALEX ZHAN。

虽然中国选手在斗剧’05上的成绩跌至谷底，但是我们不能用失败来否定努力。就如ALEX ZHAN赛后所说：“提高的空间当然有，尤其是知道了差距后，我们会提高得更快。”韩国人Nin作为海外选手夺取斗剧’05《铁拳5》项目冠军的那一幕，终究会在国人的手上重现。本期Gamehalo中收录了这次上海正阳SF3.3公开赛的决赛对局影像，以供各位玩家讨论。

战报　江山代有人才出　北京VF后继有人

“北京二对二”VR战士4最终调整版街机组队赛现场报道

7月23日，“北京二对二”VR战士4最终调整版(以下简称为VF4FT)街机组队赛在北京西单文化广场游戏厅举行。作为国内VF重镇之一的北京，在进入FT时代后由于街机版的引进及时，使得京城玩家的水平有了长足的发展。因为Final Turned版从未移植到任何家用机平台，街机版就成了本作的惟一正统游戏平台，玩家的活动中心也理所当然地转移到了游戏机房。坐落于北京闹市区的西单文化广场游戏厅，虽然只有一台VF4FT的街机，但却是北京VF玩家的集中据点之一。由于经营者对游戏比赛活动的支持，在这里曾多次举办各种街机游戏的比赛。本次比赛由北京的VF玩家BZ2组织，共有24支战队参战。最终，“从上地到潘家园”战队的Seta和小脑在决赛循环中以二胜的成绩夺得冠军。同样是组队战，较之三对三的形式，二对二的较量更为激烈和残酷。没有了中坚的缓冲，队内的先锋和大将责任同样艰巨。赛后，年轻一代的玩家在比赛中的崛起得到了众多老玩家的肯定。作为街机游戏，只有不断涌现出新人才能保证这一产业的生命力。已被推向灭亡边缘而岌岌可危的国内街机业界，在玩家和部分先进经营者的努力下，伤口正在慢慢愈合。


▲冠军“从上地到潘家园”的Seta(图左)和小脑(图右)。

本期Gamehalo中收录了“北京二对二”决赛循环的部分对战录像以及赛后对比赛组织者和冠军战队的简短采访，希望能借此展现北京VF玩家的风采和比赛现场的热烈氛围。

文 Kipak/KOFUNION NET 编 阿迪

PS2版《格斗之王NEOWAVE》上手评测



《格斗之王NEOWAVE》是SNK Playmore于去年在新机板上推出的一款试验性作品，因此不算作《KOF》的正统系列。不过由于正统新作《KOFXI》要到今年10月才上市，在大受欢迎的《KOF2002》基础上制作的本作依然受到了很多玩家的关注和期待。因为机板更换为ATOMISWAVE，这款《格斗之王NEOWAVE》的街机最新作在短期内不可能被模拟，国内很多地方的街机厅至今也都没有引进该游戏。因为ATOMISWAVE的价格也是个无法回避的问题，所以这次的PS2版就成了很多国内玩家体验本作的惟一途径。不知道是否还会出现几年前那种将家用机改装为街机的“变种街机”呢……

发售记录

3月24日	SNK Playmore在更新的发售表中出现了PS2版《格斗之王NEOWAVE》。
4月上旬	PS2版《格斗之王NEOWAVE》除了完全移植街机版的角色阵容外，还将增加5位新隐藏角色Seth、Angel、MayLee、Rugal、Kusanagi，并且游戏将同样支持KDDI的MMBB网络对战功能。
5月上旬	PS2版的《格斗之王NEOWAVE》除原先公开的5位街机版没有的人物和支持网络对战外，还将增加一个自己修改角色配色的功能，并且自行配色的角色可以在网络对战中使用。
5月下旬	SNK Playmore宣布本作从2005年6月23日延期到2005年7月发售。
6月18日	SNK Playmore在大阪进行《格斗之王NEOWAVE》发售前的体验大会和比赛。
7月19日	PS2版《格斗之王NEOWAVE》面世。

中规中矩的系统模式



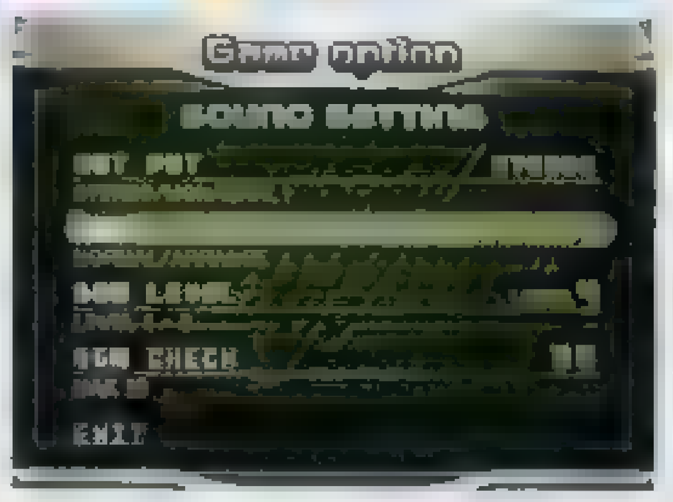
PS2版《格斗之王NEOWAVE》依照惯例提供了组队战、组队VS、个人战、个人VS、练习、生存、游戏设定、图库这几个菜单，在游戏设定中可以自由编辑角色配色。此外，因为本作支持KDDI的MMBB网络对战，所以还有网络对战的选项。不过比较遗憾的是，由于国内网络环境的问题，国内的玩家肯定无法体验本作的网络对战了。



▲大家可以根据自己平时着装的喜好来编辑自己喜欢的角色噢。

REMIX版的音乐





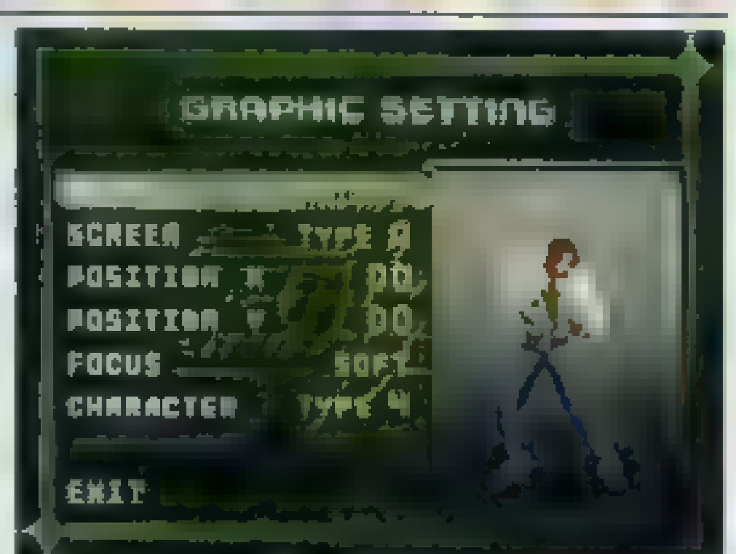
街机版最大的问题就是每局结束后音乐会停止，而这个问题在PS2版中就不会出现了。此外，在游戏声音设定中将BGM改为ARRANGE，音乐将会变成REMIX版本，其中有些混音非常出色。SNKP将在8月24日发售“King Of Fighters Neowave Arranged Tracks”，内容就是这些REMIX版的音乐，售价为2800日元，而各位玩家现在在游戏中就可以享受啦！

华丽眩目的游戏画面



▲PS2版MAX2超杀效果。

在游戏画面方面，本作在街机版的基础上进行了大幅度的强化，将街机版本来就颇为华丽的3D背景强化至动态更强、光影更炫的PS2版背景。而且PS2版的每个场景都有2种变化，有的是时间变化，有的是角度变化。MAX2超杀的背景也制作成与街机版不一样的效果。此外，PS2版还保留了原汁原味的街机画面，只要在游戏画面设定中将MAIN改为ARCADE，即可变回街机版的画面。不过，或许由于新制作的3D背景使PS2的处理器超负荷运转，在PLANT2场地的左侧和其他场地的部分情况下会出现游戏速度变慢的情况。这个可能是PS2版在画面方面的惟一不足吧。



▲将MAIN改为ARCADE就能恢复到街机版的画面效果。



▲PLANT2场地的左部会出现拖慢现象。



阵容鼎盛的角色数量



除了继承街机版的全部36位角色和7位隐藏角色外（在相应的角色头像上按R1即可直接使用街机版中的相应隐藏角色），在生存模式(ENDLESS)中战胜街机版的全部角色后将出现Seth、Angel、MayLee、Rugal、Kusanagi，战胜后即可使用（在相应角色的头像位置按R1）。隐藏人物对应关系如下：

隐藏人物			
	Kyo→Kusanagi	K'→Geese	Maxima→Ramon
	Whip→Vanessa	Yashiro→O Yashiro	Shermie→O Shermie
	Chris→O Chris	Saisyu→Omega Rugal	Kula→Angel
	Shingo→Seth	Jhun→Kim	Chang→MayLee

独具特色的控制系统

PS2版提供了一个特有的COMMAND指令键，可以记录10秒钟的玩家自定义指令。具体录制方法是：

1. 进入练习模式设定菜单并将SELECT BUTTON设为COMMAND；
2. 开始练习模式后按下SELECT；
3. 打完连续技后再次按下SELECT，这时会出现提示询问玩家是否要保存。



▲将PRACTICE MENU中的SELECT BUTTON设为COMMAND。

注意超过10秒后会自动结束录制。各角色的指令独立不会互相影响，但是只能记录一套。每个角色默认都有一套基本连续技。录制完成的Combo在使用的时候不管1P、2P方向都可以正常使用，播放指令时再输入其他任何指令，例如方向、按拳脚等，都会立即停止播放。

PS2版《格斗之王NEOWAVE》评测信息

类型	FTG(格斗对战)
规格	DVD ROM×1
人数	1～2人
记忆	160KB
厂商	SNK Playmore



评测总结

综合来看，《格斗之王NEOWAVE》PS2版的移植程度和游戏性都相当不错，可以看出SNK Playmore制作得很用心，相信广大《KOF》的爱好者们会对这次的PS2版《格斗之王NEOWAVE》感到满意的。

PS2版《KOF NEOWAVE》黄金眼评测得分

移植度	8
画面	6
音效	3
系统	3
总分	20

橘生淮北——罪恶装备在中国

文 DieGame 编 阿迪

2005年7月8日，由SEGA召开的面向游戏机房经营业者的“PRIVATE SHOW 2005 SUMMER”游戏展示会在日本东京举行。展会披露了近期来引起玩家极大兴趣的一系列游戏新作，其中包括堪称当今日本2D格斗游戏最高峰的“《GGX》”系列最新作《罪恶装备XX SLASH》。



GGX的前世今生

作为Sammy公司的招牌游戏之一的“《GGX》”系列由ARC SYSTEM WORKS开发，最初的版本《罪恶装备》(以下简称为《GGX》)仅仅是一款PS上的家用格斗游戏。自《GGX》开始，该系列登陆街机平台，从此便开始了其称霸日本2D格斗游戏市场的道路。至2003年，入选第一届“斗剧”的《GGXX》在日本的玩家中已可谓家喻户晓。除了游戏本身之外，亦成为同人和COSPLAYER追捧的对象之一，拥有数量惊人的FANS。借助NAOMI2基板强大的性能，开发者将这款游戏的个性发挥到了极致，无论画面、音效，还是游戏的操作性和提供给玩家发挥的可能性，都到了令后来者难以企及的高度。这“后来者”之中，甚至包括了开发者本身。2003年春，新作《GGXX＃RELOAD》登场之初便因为一些严重影响游戏平衡性的BUG遭到了玩家们的质疑，由著名GGX玩家“火九”发起的要求Sammy和ARC回收、改进该版本的全日本玩家联合签名请愿活动成为了当年的一大话题。众怒难犯，最终“起义”的结果以玩家的胜利告终，SAMMY同意无偿向游戏机房提供改进版本。由于最初的BUG版在标题画面中“＃RELOAD”的LOGO为红色，而改进后的版本为蓝色，故该版本史称“青リロ”(ao ri ro)。随着《GGXX＃RELOAD》入选2004年第二届斗剧成为比赛项目，在2003年底推出的又一新作《GG ISUKA》却再次沦为“鸡肋”。类似MD上《幽游白书 魔强统一战》的多人合作混战方式和与AW NET互动可使用卡片等噱头并未搏得玩家的垂青。到了2004年5月斗剧决赛期间，基本上游戏机房花重金购置的《GG ISUKA》机台都成了摆设；一度因为新作登场而抛售“＃RELOAD”的机房，不得不再次以高价从基板屋将之购回；而以12万日元发售的“青リロ”GD-ROM的二手价格也从谷底时的3万多日元开始一路飙升，至今仍在8、9万日元间徘徊。不禁让人感叹原来机房经营者每天面对的，也是无尽而又无奈的“二择”。

进入2005年，《GGXX＃RELOAD》在当时乏善可陈的格斗游戏项目中脱颖而出再度入选第三届“斗剧”，并成为了中流砥柱，足见其生命力之旺盛。而就在“斗剧’05”的决赛将要进行之际，在玩家苦苦等待2年之后，“《GGX》系列”的新作《GUILTY GEAR XX SLASH》终于浮出水面。4月29日至5月1日，“SLASH”的第一回公开测试在日本东京的著名游戏机房之一“池袋GIGO”召开。在新作中，除了保留《GGXX＃RELOAD》中的全部角色外，还增加了在家用机版《GG ISUKA》中登场的“A.B.A”和另外一位原创角色“圣骑士团SOL”二人。继《GGXX＃RELOAD》中增加的“ROBO-KY”区别于一般角色的充电系统之后，这次的两名新角色也拥有各自的独立系统：“A.B.A”可以使用“输血包”，在能恢复体力的“通常模式”和以损失一定体力换来各方面性能上升的“诸刃模式”间切换战斗；“圣骑士团SOL”则使用Charge系统，通过Charge技或在固定招数后进行Charge来强化必杀技……在短短的几个月中，公测一直在不间断地进行着，频率最高时甚至达到了每周一次，调整→测试→意见反馈→再调整……足见厂商的用心良苦。



I love this game

可能许多人对上述新闻有些一头雾水，在日本堪称2D最高峰的大作怎么在国内几乎没有听说过呢？其实“《GGX》系列”游戏进入国内的时间并不晚。早在《GGX》的时代，一些地方的游戏机房就可以看到为数不多的GGX机台，但是与《街霸》或《KOF》不同，由于信息的闭塞和普及度不足，玩家普遍对这款画面华丽的新游戏没有太大的兴趣，草草对战一番，不得要领便浅尝辄止，这直接导致了之后的《GGXX》无法与玩家见面。而随着GGX玩家数量的不断减少，仅有的机台也从一些机房被撤下，以至于有些BOSS甚至忘记了曾经进过这款游戏。从此，“《GGX》系列”便从本土的机房销声匿迹。不得已，少数该系列游戏的玩家转向了家用机平台。随着网络的普及，“斗剧”等大赛的召开让许多人开始了解到“《GGX》系列”在日本的盛况，同时在一些游戏网站论坛的GGX板块，一群爱好者在那里聚集讨论，研究这款不为世人所知的“神作”；有的玩家以市井的游戏机商店为据点，开展聚会和对战，通过切磋提高水平……渐渐的，力量在角落里慢慢地积蓄，不知不觉已经变成了一股暗涌的潜流，随时寻找着可以喷发的突破口。

当一些寄人篱下的GGX板块反客为主成为某游戏论坛最热门的讨论区时，这一时刻终于到来了。2004年9月16日，04年斗剧中国地区预选游戏机房之一，上海的“烈火游戏机娱乐”在斗剧中国预选赛的承办方——上海的街机游戏网站DieGame的建议下，几经周折引进了内地的第一台《GGXX＃RELOAD》。终于，在“＃RELOAD”发售近一年半以后，GGX玩家们又可以在游戏机房占有一席之地了！所幸该游戏在日本仍然流行，可谓赶上了“＃RELOAD时代”的末班车。

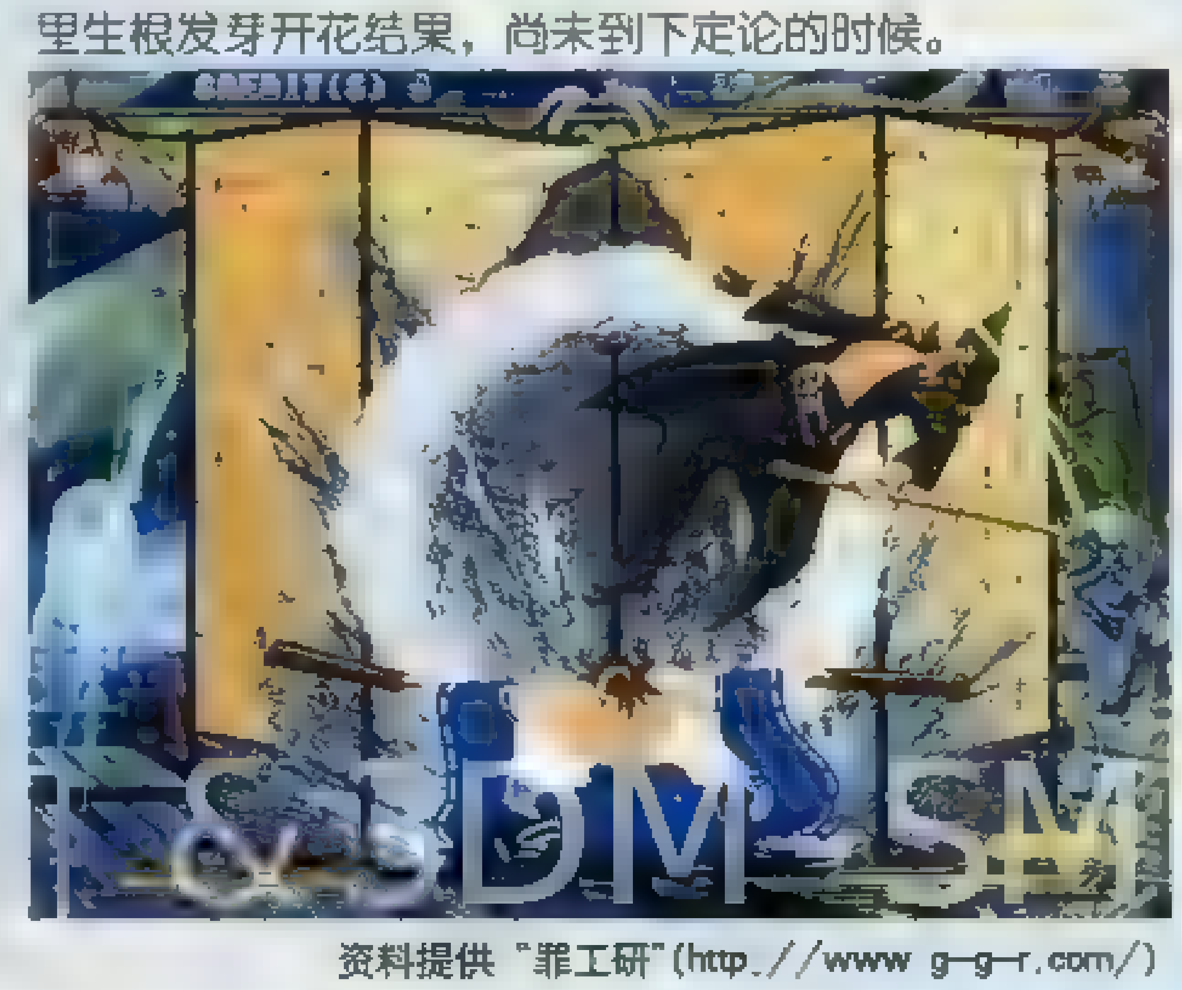
继烈火之后，上海的卢工电玩也引进了《GGXX＃RELOAD》。通过玩家自发在烈火定期举行的积分赛，在玩家队伍不断发展的同时，水平也进一步得到了提高。很大一部分GGX玩家在这之前是从来不会光顾游戏机房的，现在他们的到来也给机房增添了新鲜血液。一些之前只在家用机上玩的玩家也逐渐接受了街机版为正统的理念，甚至连一直定期举行的玩友间的家用机聚会也转移到街机平台上来了。经过半年多的运作，鉴于引进后良好的业绩，烈火购置了第二台《GGXX ＃RELOAD》。

时光流逝，一晃眼已经是2005年的7月了，烈火的“GGXX＃RELOAD”积分赛举办已逾十余届。网络上各种“《GGX》系列”游戏为主题的网站、论坛相继开设，以各种形式散播着这款游戏的魅力，传染每一个经过的人。受上海引进《GGXX＃RELOAD》街机的影响，北京、南京等地的机房也在积极行动已满足当地GGX玩家日益增长的物质文化需求。新作《GUILTY GEAR XX SLASH》的公测还在日本继续，发售时间早已定格在了今年9月。玩家的目光再次投向了游戏机房经营者，在新作上是否能继续与国际接轨我们再次拭目以待，机房也希望凭借引进新作吸引更多的玩家光顾。国内的游戏杂志到时能否及时登相关资讯、关注新作，为国内有能力引进新作的游戏机房做些推波助澜的深入报道，而非仅仅copy国外消息做些隔岸观火的文章……自《GGXX＃RELOAD》的街机登陆内地以来，可以感受到国内玩家对该系列游戏的认知和关注程度较之以前大幅提升，这无疑为将来的进一步普及和发展打下了基础。



橘与枳

橘生淮南则为橘，橘生淮北而为枳，同一款游戏在日本和国内的境遇如此不同，值得人们去深思。虽然现在通过一方玩家和机房的努力我们已经拥有了为数不多的几台《GGXX＃RELOAD》的街机，但我们的土壤依然贫瘠，不花大力气改造，仍旧只适合某些杂草生长。“GGX”这株舶来的插枝能否如《街霸》、《KOF》一样在国内的游戏机房里生根发芽开花结果，尚未到下定论的时候。



资料提供 “罪工研”(http://www.g-g-r.com/)



唔……需要在这里告诉各位的是，上期"游戏动漫园"之所以没有出现在杂志上，并非是我们想要砍去这个栏目，而是因为……上期《樱大战Ⅴ》的攻略任务太紧张，导致卡伦实在抽不出时间来制作动漫园了，在此向各位补上迟到的歉意吧。不过令我颇为高兴的是，当发现"游戏动漫园"在上期杂志上消失时，有许多读者对此表示了极大的不满，卡伦这才发现自己主持的这个栏目原来还是有着不少FANS的嘛(翘尾巴中)。请各位放心，之后卡伦一定会继续投入最大的精力在这个栏目上，决不会让各位支持动漫园的读者失望的。

P.S：截稿前刚刚收到消息，《幻想传说》OVA动画最后一卷再度延期，而且这次一延就是三个月……12月22日，希望这次Namco不会再跳票吧。

游戏动漫园

GAME & A.C. GARDEN

动漫情报站

动画 《蓝精灵》又来了

"在那山的那边海的那边有一群蓝精灵，他们活泼又聪明，他们机智又伶俐……"相信只要是生于上世纪八十年代的朋友，都已经不会忘记这熟悉的歌声吧。在童年时，这部比利时动画片曾带给了我们无限的欢乐，蓝爸爸、蓝妹妹、聪聪、笨笨、格格巫、阿兹猫等角色也给我们留下了深刻的印象。而在现如今，这些我们熟悉的面孔又要回来了！

美国派拉蒙电影公司宣布，他们已经取得了《蓝精灵》的电影改编权，计划携手制片人乔丹·科纳和尼克国际儿童频道电影部一起将《蓝精灵》制作成3D动画电影。电影版的《蓝精灵》将分为二部曲的形式，预计在2008年《蓝精灵》诞生50周年之际推出。



漫画 《草莓100%》最终完结



在8月11日发售的2005年第35号《周刊少年JUMP》上，一直深受拥护的少年恋爱漫画《草莓100%》终于刊载了最终回。作者河下水希在杂志上向一直以来支持这部漫画的读者致以了由衷的谢意。"《草莓100%》连载这三年多的岁月对我来说是一次难得的学习和成长的机会，能够支撑下来这份艰苦的工作多亏了大家的支持，非常感谢你们！"

在河下水希最初绘制这部漫画时，东城绫本来是预定的女主角，但随着情节的推移，第二女主角西野司却在读者中大受欢迎，人气程度远远压倒了东城，因此，河下小姐最终还是顺应民意将结局设定为了男主角最终与西野走到了一起。这种后来女孩胜过预定女主角的安排在漫画中也是相当罕见的。

事件 TAKARA收购龙之子公司



▲龙之子的代表作——《科学忍者队》。

不久之前，玩具公司巨头TAKARA宣布，他们已经收购了曾制作过《时间飞船》、《科学忍者队》等著名动画的龙之子公司超过80%的股份，对这家历史悠久的动画公司的收购即将成功。此次收购花费的金额约在10亿日元左右。此外，TAKARA还将在明年春季与另一玩具巨头TOMY合并。

事件 《电车男》全领域大红大紫

2004年在日本最畅销的书是什么？相信在你提出这个问题后，得到的答案只会有一个——《电车男》，这部堪称为网络时代产物的作品以完全网络化，论坛化的形式描写了一段看起来非常普通的爱情故事，但本书一经出版之后，却引起了极大的轰动及好评。而根据本书改编的电影自2005年6月4日上映以来，票房也一路飙升，以9亿日元的成绩成为日本当周的排行榜冠军。除此之外，根据本书改编的漫画共有三种：分别是秋田书店的渡边航版本、秋田书店的道家大辅版本和小学馆的原秀则版本。其中原秀则老师创作的版本在单行本发售仅两个月之后，销量就已经突破了50万部。另外，本作的真人电视剧版也刚刚开始在日本播放，并取得了极佳的收视率。看来短时间内，《电车男》的热潮是不会平息下去的了。



▲渡边行版本的《电车男》。

背景资料

《电车男》是根据真人真事改编的，描述了一个不善与人交往的典型网虫"电车男"一日在电车上路见不平帮助了一位被性骚扰的女孩，之后两人有情人终成眷属的故事。本来这个故事非常普通，但最重要的是，本文通篇都是根据日本最大的BBS——2CH上的帖子来推动情节发展的。从未和女孩接触过的电车男在进行每一步举动之前都会先在论坛上发帖向网友们求助，并报告他与女孩的进展情况，而素不相识而又同病相怜的网友们则以如潮的帖子鼓励他为爱而战。今年10月，向来以标新立异著称的日本出版界大腕新潮社将BBS上的原始对话内容集结成册，于是就有了眼下这本引得年轻人趋之若鹜的《电车男》。日本评论界认为，像《电车男》这样一个'网络时代的古典爱情故事'之所以能够从BBS留言蜕变为超级畅销书，是因为"电车男"的烦恼[illegible]以及他那纯粹的感情[illegible]正代表了网络时代年轻人的普遍心态。

动画 《钢之炼金术师》剧场版公映
剧本家会川升直击访谈大公开

去年，当动画版《钢之炼金术师》到达尾声时，那紧扣着所有人内心的结局却引出了众多的疑问。而当动画结束后，一段短暂的预告片又再次让观众们的眼光转向了光明——《钢之炼金术师》剧场版锐意制作中！虽然只有短短的数秒，但我们在片段中看到了用自己身体与弟弟的生命等价交换的艾德，也看到了最后一幕中坐上了火车寻找哥哥的阿鲁。所有人都知道，这将会是延续那个未知结局的一部作品。一年后，这部集结了千万观众期待的作品终于在银幕上上演了。虽然我们不能与日本观众一起聚集到电影院中第一时间观看，但在这里，我们将会从担任动画版剧本和电影版剧本的会川升(以下简称会川)先生口中，得到一些关于电影版内容的秘闻。



引子——相隔在不同世界的两兄弟会再遇吗?

在动画版的最后一集中，艾德为了救助自己的弟弟阿鲁飞越到现实的世界中，而他所到达的地点，正是公元1923年的德国慕尼黑。在这个世界中，艾德不能使用任何炼金术，但他从来没有放弃过回到另一边世界的希望，于是在苛刻的生活下仍然不断地探索着回去的方法。这时，艾德遇到了一位样貌与阿鲁几乎一样的青年阿尔丰斯·海德里希，在海德里希的帮助下，艾德尝试使用科学的力量——火箭工程学帮自己重返故乡。可惜在研究过程中一直没找到窍门，此时艾德的心情已经越来越焦急。而就在这时，另一条通道已经悄悄地打开了，那就是理想的故乡——香巴拉。

——剧场版的制作是从什么时候开始的?

会川：其实在动画版第一部即将结束时就已经开始讨论是否要制作剧场版了，但实际的制作还是在结束后才着手的。可能因为动画版的结束与剧场版的公开有9个月时间，所以观众们都抱着比较休闲的心情去等待吧！事实上我们可是每天都在赶的啊！

——为什么要以剧场版的形式作为动画的续篇呢?

会川：其实我们当初打算以电视动画的形式开展另一个故事，但后来却发现这样存在了一个问题。我们在动画版的最后一集几乎已经把整个故事给终结了，这样把艾德在另一个世界的故事制作成动画版的话会相当牵强。所以我们只好以这个形式来推出续篇了。

——剧场版中的艾德与阿鲁会处于什么样的状况呢?

会川：艾德飞越到"现实世界"已经经过了两年，他在这段时间不断努力地寻找返回的方法，但可以尝试的方法几乎都试过了，最后他几乎处于绝望的边缘。另一边的阿鲁重新学习了炼金术，能力甚至与还在"炼金术世界"时的艾德不相伯仲。得知了艾德所在的世界后，阿鲁也在努力地寻找再见的方法。这样的安排就意味着双方的感情线会从不同的角度出发。不久，艾德方面似乎找到了返回原来世界的方法，于是故事就在这些并非平行的平行线中发展了。

——这次的制作目标是什么呢?

会川：这次我们的目标并非要"延续动画"，而是要"制作出一部感人的电影"。所以我们并不会让在动画版中大受欢迎的角色也在剧场版中抢太多的镜头，主线依然是要围绕着艾德和阿鲁两边的故事。我们要让所有第一次从剧场版中接触到《钢之炼金术师》的观众感受到一种"两兄弟为了再次相遇而奋斗"的概念。话虽如此，我们也不会亏待那些动画版的FANS，像罗依等人气角色还是会在剧场版中登场的。

——说起来，在"现实世界"和"炼金术世界"中都有样貌一致的角色吧?

会川：两个世界其实是属于一个平行世界，所以这边有一个角色存在的话，另一边也会有样貌一致的角色存在。所以在现实世界的慕尼黑中，不但有类似阿鲁的角色，也会有类似在炼金术世界中已经死去的休兹的角色。虽然明知道自己身处的是现实世界，但有时艾德每次看到成长后的"弟弟"和死去的人，都会有一种"不认为这里是现实世界"的想法。

——最后，想问一下这部剧场版其实想为观众传递什么信息呢?

会川：其实我比较想大家认真观察一下1923年的慕尼黑和居住在那里的人们。那个世界观并非以我们的视点，而是以当事人的视点去刻画的。所以就算观众们是通过DVD媒体去看本作也好，都一定要以动画中的角色的视点去欣赏本作，这样才能达到最理想的观看效果。

二十世纪少年 作者 浦泽直树

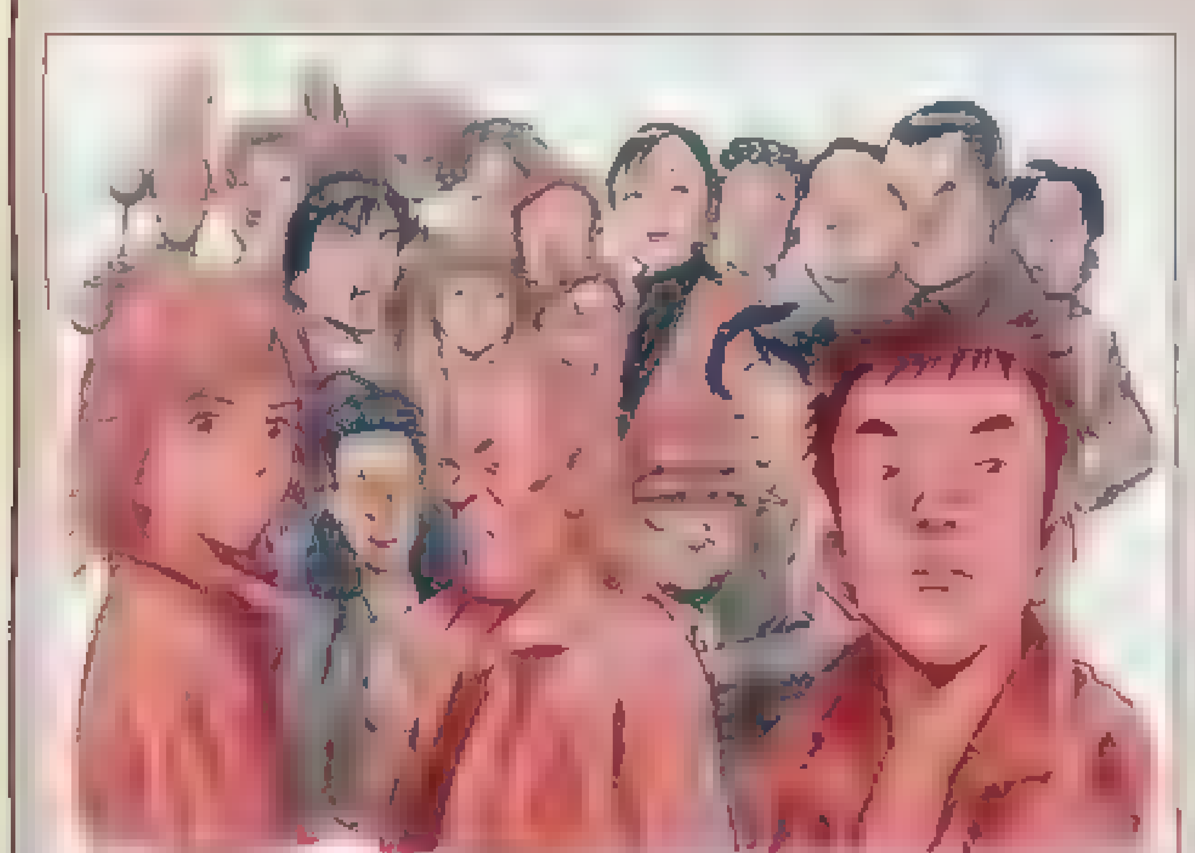
经典赏析

那个夏天，一群无聊的孩子聚集在破烂的"秘密基地"里，策划只属于他们自己的"毁灭世界计划"。事后，没有人记得"计划"的细节，毕竟那只是孩子们的玩笑而已。

那个夏天，所有学生都厌倦了学校广播台的古板音乐节目，小学生贤知也不例外，他冲进广播室，霸占了电台，向全校播放那首只属于青春的摇滚——"20世纪少年"。

20世纪70年代的那个夏天很快就过去了。贤知没有成为伟大的摇滚乐家，也忘记了"毁灭世界的计划"，他只是一家便利店的店长，要照顾姐姐留下的孩子和唠叨的老妈，每天为了养家糊口而忙到半死。一切似乎就只能这样平淡，直到有一天……

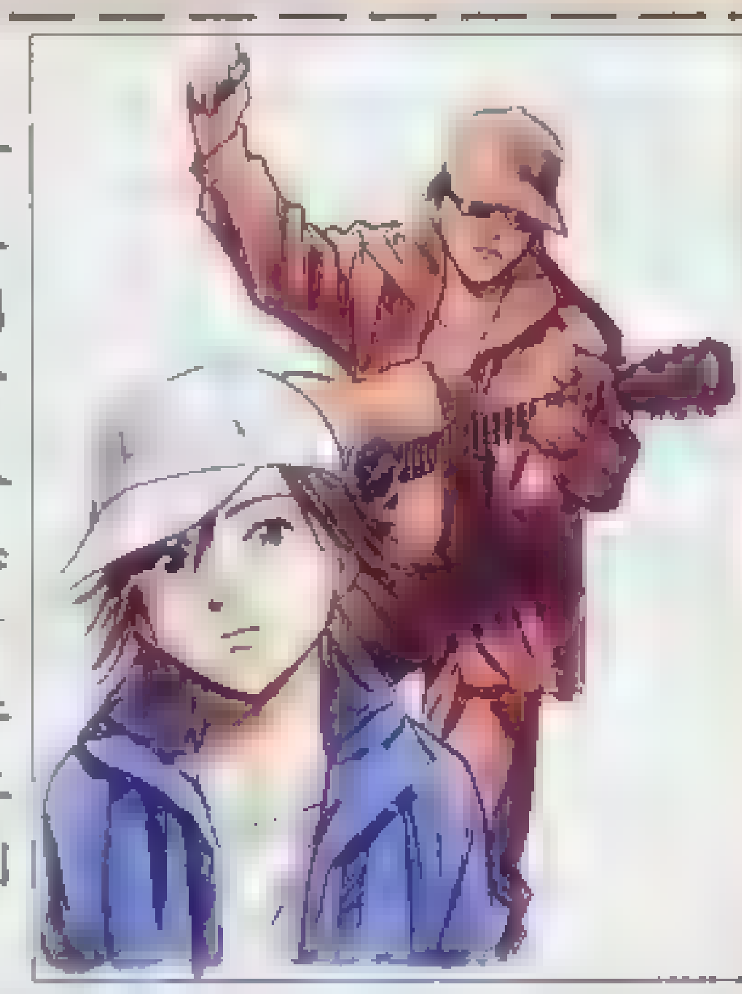
小学的老同学离奇死亡，纽约和洛杉矶被出血热细菌袭击，羽田机场被毁，古怪的宗教忽然盛行，调查神秘事件的人们一个个死于非命，"毁灭世界计划"里的无聊记号遍布世界——孩子们小时候幻想出来的地球末日的



景象一一变成现实。很明显——当年朋友之中的一个人，策划了这一切。最终，毁灭世界的巨大核动力机器人出现在东京，空中降下致命的细菌雨，在世界存亡的关头，贤知和小时候的朋友们站了出来。

二十世纪过去了，世界依然存在，策划了大毁灭的神秘组织摇身一变，作为救世主统治着世界，而曾经拯救世界的贤知等人却被污蔑为历史的罪人。在谎言和罪恶充斥的世界上，有一个女孩却一直在顽强地寻找着真相……

简要评价



浦泽直树的上一部杰作《怪物》，是一则关于人性的寓言——"恶是什么？善又是什么？两者真的有对错之分吗？"而同样的思路对《二十世纪少年》并不适用。它不是一个关于英雄的故事，也不是对于人性的考察。但是，它可以是对被我们淡忘的美好童年的追忆，对被我们所遗弃的青春激情和理想的歌颂，对令我们麻木的社会现实的讽刺，每个读者都有自己的《二十世纪少年》，每个读者都能在这里找到令自己激动的东西。

另一方面，《二十世纪少年》最令人着迷之处，还是它剧情里的悬疑要素。《怪物》的读者里不会有多少人去关心"怪物"的身世(毕竟现在的约翰才是重点)，但所有《二十世纪少年》的读者都曾经发出过"我知道了！他就是'朋友'！真相只有一个！"的怒吼。浦泽吊读者胃口的技术和在故事结尾"搞破坏"的技术已经登峰造极了。如果他再不注意收敛一点的话，恐怕会被愤怒的读者就地枪毙的。

说起来，最该令我们感到震惊的不是这部伟大的漫画，而该是作者浦泽直树。他赖以成名的《以柔克刚》是一部挺喜剧挺生活化的运动类漫画。谁能想得到这样的一个人会画出《怪物》和《二十世纪少年》呢？或许，浦泽是比"朋友"还令人恐惧的存在也说不定…



胜负师：最近的气温似乎一天高过一天了，每逢下午就有些精神不济，于是就会翻看一下信箱，说不定会常出一篇精彩的投稿，让人振奋一下。希望自由谈对于各位读者也会有这样的功效。本次自由谈收录了三篇短文，首先是一位"任饭"对于任氏游戏追求的价值观的一些个人理解，有其独到之处；第二篇是一位中学教师对《马克思·佩恩2》的剧情解读，和讲课一样用语简练，观点鲜明；最后一篇文章讲述则是一位老玩家在游戏态度上从"雅"到"俗"的转变过程，年长些的玩家可能都会有这样的感慨吧。

马里奥！口袋妖怪！游戏性！

文 太阳黑子工作室 Xat

原本对于现在各论坛的厂商争吵帖，我是不怎么关注的。一来，很多玩家视此为信仰，犹如国家领土一般，神圣而不可侵犯；二来，这样的帖子往往会吵到中篇小说的长度，而其间多有人身攻击的言语，以及简单反复的口号。在争吵的怒气中，很少有人静下心来说些道理，而即便有，也瞬间被水帖淹得没有踪影……

写这样的文章也仍旧不想争辩在这个世界上谁才是最好的游戏厂商，N厂就一定比S厂M厂好。作为玩家，大家关心的应该是更好的游戏。我承认我是一个"任饭"，但是我同样很喜欢《ICO》。我写这文章的原因是见到很多人，一旦提到任天堂就抛出标题上的这句口号。并且连解释都不愿意多解释，作出一副什么都已经被他看透并浓缩在这一句精华口号之中的姿态。空空的回帖上，就这么一句口号，我都几乎能从这样的文字里，看到留帖者拂袖而去的不屑神情。而我，很不能忍耐这样的神情。

很多人都带着这样的观点，任天堂就是一个玩具商，骗小孩子钱，而且喜欢故作清高，认为自己做的是游戏，别人做的就不是游戏。他们觉得任天堂就是一家只会高喊游戏性，但是不求上进的"第三方"厂商。

我不想为任天堂申辩什么。我不是任天堂的员工，我就是一个喜欢马里奥的玩家而已。但在我看来，大家对于任天堂，太刻薄了一些。**不管任天堂脑子里究竟在想什么，是坦诚、是虚伪、是骗钱、是为玩家服务，我们不可能知道。但是任天堂还是一直坚持提供着每个人都可以玩的游戏，很少有任天堂的游戏会被限制在某一个特殊的年龄段，任天堂始终秉持着自己的价值观，而且多年来始终没有改变。这样一份坚持，我觉得值得任何人尊敬。**正如索尼和微软追求着在性能上的突破，带给玩家更好的视听感受一样，任天堂也同样追求着自己的价值。

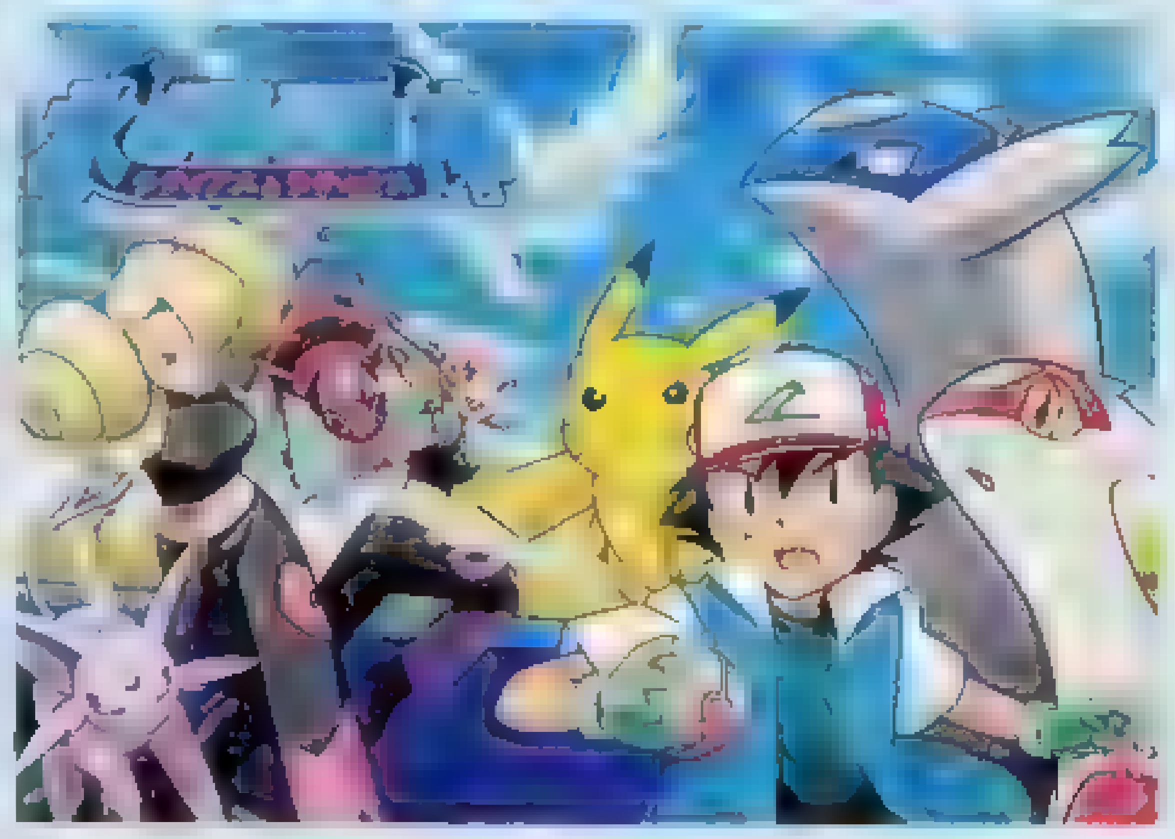

Mario

我们没有理由去为三家我们都不参与的公司的价值观去争吵。我们反倒应该希望三家公司可以各自追求互相不同的东西。因为没有人愿意，在下一代主机发售的时候，掏大把的银子，买到性能超高但是却相差无几的三种主机。正是因为各个厂商，不管是软件厂商还是硬件厂商，都在自己所擅长并且热衷的领域进步，我们才可以享受到各种各样的游戏。

你可以不喜欢马里奥出道20多年始终没有怎么改变的形象，你也可以对小马从水管业务拓展到体育、娱乐各个领域嗤之以鼻。但是不要再说什么骗钱了，特别是一直买着D版的各位。每一家公司都希望能够最大化所有资源的利润，任天堂只是做着一个公司本分的事情。而如果能够"骗"到钱，说明市场有需求。对于一个满足市场需求，安分守己做着自己工作的厂商，大家为何不能宽容一点呢？你同样可以不喜欢口袋妖怪，不论是幼稚抑或是其他原因。我可以告诉你，我看到过一个小男孩谈论口袋妖怪的眼神。我教他英语，这是一个聪明的孩子，不过没有耐心，记不住单词。但是他可以神采飞扬地告诉我他手里每一个口袋妖怪的英文名字。对于他来说，那就是一个梦想的世界，那样的眼神很让我动容。每个人都有自己所热爱的东西，不要因为别人的喜好和你冲突，就随意摆出鄙视的表情。而我又特别觉得，对于关注消费能力最弱的孩子市场的厂商，更值得尊敬。不管你还是不是一个孩子，你要么现在是，要么曾经是，你一定能够体会那个让我动容的眼神。

有人觉得任天堂更像一家第三方厂商，虽然这样的言论，多少是觉得老任不关心硬件。但是我觉得，从另一方面来说，更像是对任天堂的褒扬。玩家真正体会到的是游戏的内容，而不是内存的大小，显卡的芯片种类。努力研究游戏性，并且强调游戏性是对这个行业负责的表现。游戏是一个伟大的互动领域的产业，而正是互动性和游戏性才是游戏行业和影视娱乐行业最重要的分界线。

我觉得，我没有必要再多说什么了。我是一个"任饭"，但我"饭"的是任天堂的游戏，而不是任天堂的公司，我不关心任天堂有多少黑账，不关心公司内部有多少尔虞我诈，我只关心下一款我喜欢的游戏什么时候问世。写了这些亲任的言语，可以算是对网络一些声音的回应，也希望大家更好地去体会自己所热爱的游戏，希望业界进步的同时，少一些对于厂商的指责，少一些对于有着厂商偏好的玩家的攻击。我想，我们真正爱的是游戏，不是吗？



《马克思·佩恩2》——游戏中的黑色哲学

文 杨大宇

打通了《马克思·佩恩2》，直到最后一段剧情也宣告结束，我才真正理解为什么这款游戏的简介上会把佩恩和莫拉之间的爱情称为黑色爱情。其实，不只他们之间的爱情是黑色的，整部游戏也是黑色的。



在我的印象中，《马克思·佩恩》这个系列的场景大部分选定在黑夜。即使有白天时间发生的情节，也一定是阴雨连绵，和黑夜没有什么分别。这种颜色上的定位是与主人公的心理状态相对应的。

佩恩，一个普普通通的纽约警察，与生活在美国的大多数人一样，憧憬着自己的美国梦。凭借着他的辛勤与才干，很快，一些美国梦中常见的要素都出现在他的生活中：房子有了，车子有了，妻子也有了，孩子十分聪明可爱——一切看起来都是那么美好。似乎梦想的实现已离他不远。如果没有那次意外，可能佩恩还会沿着这条金光大道走下去。可是，在那个漆黑的夜晚，妻子和女儿的惨死打碎了这所有美好的梦想。佩恩的命运也急剧逆转——一切都变了。

很快，佩恩就领略到真正美国的另一面。从黑社会到纽约警局，从街头混混到国会议员，所有这一切看似简单的表象背后都有一个黑色的本质——一切都是黑色的。可在旁观者眼中，事实却并不是这样。在黑社会看来，佩恩是怀着不可告人目的打入内部的卧底；在警界看来，佩恩是枪杀警官的警界叛徒，黑白两道都在追杀这个"多余"的人。转瞬之间，佩恩由一位奉公守法的美国警察变成了一个人人得而诛之的恶魔。在美国，已经没有佩恩的立足之地。可他却必须接受命运的安排，继续与黑白两道周旋，去完成一个不可能完成的任务，这才是真正的无间地狱。

莫拉是《马克思·佩恩2》中特设的女主人公。与平反昭雪后的佩恩相比，莫拉是"匪"。可官匪之间却由于宿命的安排有了一段婉转曲折的爱情。这段爱情

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

是凄美的，却也注定不会有结果。为了这段感情，佩恩违背他作为警察的身分，私自与黑帮分子接触；为了这段感情，他违背了自己的职责，帮助莫拉清理另一黑帮团伙；为了这段感情，他甚至枪杀了自己的同事！虽然事后没人知道这件事是他做的，虽然事后他终于明白这位同事是真正的叛徒，但他还是无法平息内心的自责——毕竟，在佩恩扣动扳机的一刹那，他是不知道这些的。从本质意义上来说，佩恩已经完全背离了自己当年的人生信条，走上了一条完全不同的道路。而这一切，不过是因为一个女人——莫拉。如果佩恩的妻子在天有灵，想必也不会同意佩恩走这样一条道路。**因此，佩恩在梦中梦见自己背叛了妻子而选择了莫拉，这是一种潜意识的反映。这大概也是该作标题的来由——“马克思·佩恩的堕落”。**和前作中那个孤胆英雄相比，本作中的佩恩似乎更加迷惘，走入了一个更阴暗的世界。

在故事的结尾，关于莫拉身分和佩恩家人死因的大揭密似乎更像是一个残酷的玩笑——佩恩爱上的只是一个曾经参与屠戮自己全家的女杀手。而且，从头至尾，这名女杀手不过是在利用他。惟一让人意外的是，这名女杀手没有很好地履行自己的职责——她爱上了自己任务的执行对象。在最后杀人灭口的关键时刻，她选择了背叛。佩恩也得以生存并手刃了杀害莫拉的凶手。

在游戏界，像《马克思·佩恩》这样深刻的作品是很罕见的。显然，这不仅仅是一部普通的枪战游戏。它的矛头直接指向了美国社会的阴暗面，更指向了人性中的阴暗。如果仿照文学上的分类来划分的话，它应该算是一部批判现实主义作品，其内涵之深邃恐怕不是所有的人都能领悟的。**在1代中，我们还能很容易地辨别正邪，而在2代中，我们已经很难用正邪二字来区分人物了。亦善亦恶，亦正亦邪，亦黑亦白，亦敌亦友……这些现实生活中才有的复杂元素都被搬上了《马克思·佩恩》的舞台，使得2代中每一个人物的性格都很丰满，充斥着张力。**

曾经有一款以“反战”为题材的动作游戏被大家称为“深刻”。仔细想一想，无论以什么为主题，这类游戏总逃不脱“问题——答案”式的简单套路。而《马克思·佩恩》的主题显然不是一两个词能够涵盖的。它只是在给我们讲一段故事，并没有提供任何现成的答案。或许，有些问题原本就是没有答案的。从这个意义上讲，佩恩是游戏中的黑色哲学。



因为，哲学是没有答案的。

俗人是怎样炼成的

文 小奥斯卡摔了个脆的

我承认自己已经堕落了。狗友打电话来约我去他家打《街霸3.3》，号称“终于练成了宇宙霹雳无敌的Blocking技术，足以让你目瞪口呆”，然而我却用“阳光凶猛，不宜外出”这样毫无技术含量的借口礼貌地回绝了他。放下电话，我使用刘翔的速度冲回了电脑前，继续在国人制作的大杂烩“拳皇2005”中流连忘返，随便在键盘上乱拍一气就能打出华丽到爆的无限连——自从上个礼拜我从一张D版盘中发现它之后，我就把曾经钟爱的《街霸3.3》一脚踢到了九霄云外，从此天天操练着大蛇跟卢卡尔、库里扎里德、ZERO这帮刀枪不入的二流子们一顿死磕，生活充满了厚颜无耻的快乐。

遥想多年以前，就当大家都争相奔走相告《DOA?》中的霞姐姐身材是如何丰满迷人时候，我还依然跟随八极拳小浪子结城晶同志与裹得严严实实的中国美女陈佩一板一眼地过着招，并借此来表明我在游戏的选择问题上阳春白雪的立场——我当时就特迷茫，无论如何也弄不明白一个攻击判定很不严谨，画面华而不实，平衡性几乎令人发指的格斗游戏，如何就能单凭一帮第二性征极度夸张的女性角色而卖了个大红大紫呢？鉴于当时我涉世未深，还没有认识到荷尔蒙是一样多么牛X的东西，于是我就跟一个朋友发发牢骚说：“如果说《VR战士》是一部宏大的史诗的话，那《DOA》不过就是一集媚俗的肥皂剧罢了。它凭什么卖那么多？”结果这小子听完之后特冷静的回答道：**“现在都什么年代啦？同学，什么都弄得那么严肃干嘛？你把一本《荷马史诗》的大部头和一套《还X格格》的VCD随便摆到一个人跟前，一百个人里只要有两个人以上挑史诗的话，我就跟你姓！”后来，此人还操练出一副人文关怀的嘴脸拍着我的肩膀，语重心长地跟我说：“艺术在当今时代的主要任务就是娱乐大众，游戏作为第九艺术自然也是如此。看不惯你就忍着，忍啊忍的你就习惯了。”**



我就听不得这种话，我凭什么就得忍着啊我？作为一个有理想有抱负的游戏青年，我的眼睛里绝不允许有一粒沙子混进来。于是在那之后的相当长一段时间里，我依然坚持着与游戏审美上的低级趣味划清界限。每回在游戏店里那个廉价的瓦楞纸盒子里翻D版的时候，我连游戏名都不看，就看外包装的封面图案，但凡是那些暧昧模糊，饱含神秘主义气息的就照单全部拿下。结果弄的那老板不只一次地问我说：“哥们，你肯定是搞艺术的吧，我这人别看做生意不行，但看人还是一看一个准。”每每这个时候，我脸上虽然还是一副波澜不惊的表情，但心里早就乐得找不着北了。

前两天刚放假回家的时候，在书店里看到北大牛人吴晓东写的《从卡夫卡到昆德拉》，但见封面上赫然写道：**“阅读不再是消遣和享受，阅读已经成为一种严肃的甚至是痛苦的仪式。”**这句牛X的话让我羞愧得无地自容。我比较沉痛地回忆了一下这两年放浪形骸的岁月，发现自己堕落的速度与这两年的股市比起来，真是难分高下。自打前两年背井离乡来到南方读大学之后，整个人一下子就不可救药地懈怠了下来。从家里费了老半天劲才弄到学校的半箱子严肃文学，到现在依然是一本没看过，反倒是兴致勃勃地看完了一百多本从学校小书店里租来的玄幻小说——说老实话，这种东西确实没什么技术含量，纯粹就是用来消磨无聊时光的道具。当然这还不算什么，更让我没脸见人的是我在游戏品位上的每况愈下。因为越来越懒，越来越缺乏钻研精神，所以那些剧情深刻的大牌RPG（代表作如《异度传说》）与难度变态的硬派ACT（如“《洛克人X》系列”）都逐渐淡出了我的视线。跟对门寝室两个哥们合买的PS2早在半年前就转职成了《DOA》专用机，当然，竞技精神早已被我们一脚踢飞，七八个猥琐男青年盯着美女饱含人文关怀的胸脯猛看才是正经事。我们的视线就这样一天到晚地游荡，别的游戏基本连碰都不碰一下。什么，您问我为什么不打万众倾心的消遣游戏“《无双》系列”？咳，您不知道现在“353”已经移植到电脑上了么？把作弊器一开，全人物全物品随叫随到，比起满世界乱找道具地折腾来说，简直安逸了不知道多少倍——高中时候的语文书上有一句古文曰：“生于忧患，死于安乐。”我直到现在才身体力行地彻底弄明白了它的伟大含义。



我最近还干了不少其他低级趣味的事儿，除了在文章开头说的那个“拳皇2005”事件之外，我还从网上下了个GBA模拟器，并在那上边继续了我多年以前未曾完成的《FFTA》之旅。有了随时SAVE的这个特殊技，我的幻想旅途便毫无难度可言了。战斗一开始就让弓箭手卡罗利奴闷头往前冲，但凡见着敌人就用无赖技能“爱神穿心”进行诱惑……什么，您说爱神穿心的成功率太低？您看您又忘了不是，我刚才都说了这是模拟器，可以随时SAVE来着——在使用这个技能前先SAVE一下，万一诱惑不成功就LOAD几秒钟之前的那个进度，如此反复，直到诱惑成功了为止。不过话又说回来，这种打法实在是太过猥琐了一些，这让我不免也会有些顾虑：万一这件破事儿传到我那帮硬派游戏老鸟朋友们的耳朵里，我还怎么再好意思跟着人家混啊？不过这两天我的心情又平静了下来，原因是我在网上看到了到处流传的芙蓉姐姐的玉照——既然现在猥琐已经成了一种审美时尚，那我还有什么可值得羞愧的呢？

就这样，我就完成了从一个所谓的有志青年到俗人的完美蜕变，虽说从表面看来是堕落了，但我不曾后悔。

人生苦短，每个人都应该给自己找点乐子，您说是吗？

彩信谍报

——最新最快的游戏简报！



- 抢先获取第一手详细的游戏情报！
- 小编精心准备的购买推荐度参考！
- 网罗全部超级大作及二线作品！
- 缤纷下载精品手机游戏图片！

编辑短信 DB 发送到8002288 **有改动！**



仅支持已经开通 GPRS 业务及支持彩信的全球通和动感地带用户。

包月仅10元，每月8~12期精品游戏资讯 前三天免费试用！

MOBILE ZONE

图铃随意当 每月近百条图片铃声任您下载！

编辑短信 "UCC" 发送到800?601 定制包月图铃大杂烩，您就可以免费无限量下载我们为您提供的大量图片和铃声，**不限条数**不单收费，下爆您的手机。超值精彩就在眼前，还不快快下手！

UCC 图铃专区还为您准备了更多图片铃声，请登录

http://ucg.shenme.net/

同样**免费不限量**，更方便更快捷。

推荐图片



飞线互动 FREEDOM

铃声					
		12889	别说我的眼泪你无所谓	15500	酸酸甜甜就是我
9464	当你孤单你会想起谁	12043	太委屈	15497	新闻皇后
9494	痴心绝对	14461	野蛮女友(超长版)	15482	姿色份子
9488	寓言	10765	《功夫》主题曲	15446	Kissy
9515	挥着翅膀的女孩	14240	同样的两个梦	15476	水煮鱼
12568	爱情三十六计	10023	倒带	15440	鳄鱼的眼泪
12022	我不是黄蓉	15509	虫儿飞	15413	火影忍者主题曲

图铃下载小贴士

编辑短信 UCG+图铃编号（例如"UCG9323"）到8002601 下载图铃。

包月仅15元

飞线互动客户服务电话 010-85860661

读者推荐铃声

《最终幻想VII》农场音乐 发送 211811 到 335598	《最终幻想VII》战斗音乐 2 发送 211815 到 335598	《莎木》插曲愿望 发送 211814 到 335598	《恶魔城》主题音乐 发送 211816 到 335598

空中网 KongZhong.com 手机·娱乐·生活

读者人气手机图片

温馨提示

参加"短信排行榜"、"一句话评刊"和"Gamehalo 有奖问答"的读者有机会得到精美纪念品，而定制"短信新闻"的读者更可以得到每月抽选大奖的机会。另外，在下载图片前一定要确认自己的手机是否开通了GPRS（GPRS 可以在当地的营业厅、移动网站或拨打1860 开通）确保输入的代码无误和检查自己的手机是否支持MMS的彩信。而在下载铃声前除了要确认开通GPRS与否外，还要确保自己的手机支持和弦铃声。读者在发送了代码到3355后会收到一条询问手机型号的信息，记得要回复正确的数字哦 没有收到铃声或者图片是不会被收取下载费用的．为了让读者在下载图片和铃声的过程中更加畅通，原游戏图片和铃声下载的发送号码更换成335598，原号码3355已经停止使用．以后玩家在下载时就要注意了哦．图片和铃声的下载方法是：发送各代码到335598。（下载每首铃声或每张图片资费 2 元）



◆ 图片下载和铃声下载暂时只支持中国移动的彩信服务 ◆空中网技术支持的客服热线：010-68083018

www.plumbook.cn

读编往来

☆最近几年来，暑假期间推出的游戏越来越多，而且不乏大作，今年更是到了登峰造极的地步。整个暑假期间又以本期为甚，用俗到极点的“大作如云”来形容毫不夸张。下期游戏虽然没有这期多，但《WE9》和《格兰蒂亚Ⅲ》的名气可不是吹的，真想回到学生时代过暑假啊！



☆截稿前夕，当大家正在紧锣密鼓地完成7月28日诸多大作的扫尾工作时，《WE9》“很不识趣”地杀到。尽管阿迪主动请战要求赶制攻略，但算算时间只剩下一天时间，只好改成特快。看来我们只好在半个月后用高质量的攻略来弥补时间上的延迟了。敬请期待！

☆《最终幻想Ⅻ》发售日终于定下来了！编辑部里最高兴的人莫过于泰坦。消息发布那天上午编辑部休息，绝大部分人都选择了睡懒觉，但泰坦毅然只身来到编辑部苦等消息。结果真让他等到了。中午大家来上班的时候，泰坦守在门口，逢人便说发售日。于是编辑部上下一致认定，泰坦是全编辑部最铁杆的FF FAN！

下期杂志（9月B）将会公布20万大抽奖的中奖名单。因版面有限，9月B仅登出特等奖、一等奖和二等奖的中奖名单，其余名单将于9月B上市的同时在levelup.cn网站上发布。

本期编辑部流行游戏

战国BASARA	6人	阿迪、纱迦、沙罗、胜负师、GOUKI、阿修罗
第3次超级机器人大战α	5人	纱迦、沙罗、阿修罗、D·S、邪魔天使
铁拳5	4人	GOUKI、沙罗、纱迦、胜负师
WE8LE	4人	GOUKI、阿迪、卡伦、D·S

每逢“无双”类动作游戏推出时，总能登上编辑部流行游戏榜的头名，这次的《战国BASARA》也不例外。无比的爽快度、华丽的演出效果使得《战国BASARA》成了众编发泄工作压力的最佳游戏。《第3次超级机器人大战α》是系列完结之作，内容厚道无比，编辑部五人同时开打，不过因为工作关系，只有做攻略的沙罗和阿修罗坚持到了最后。本期也是《WE8LE》最后一次上榜，下期就是《WE9》了！

夏天健康小知识

现在正是一年中气温最高的时候，身体健康显得尤为关键。纱迦发现不少读者在来信、Email、短信中都附带了一两条夏天的健康小知识，觉得非常不错。为此特地在“读编往来”中开辟一小块地方，专门刊登这些小知识。在此向这些读者表示感谢！

夏天要多喝一些水。 [鞍山 138XXXX3131]

多吃水果，少吃冷饮。 [137XXXX8369]

盛夏酷暑，多喝点绿豆汤，不但甘凉可口，还可防暑消热。 [mgsnake]

长期身处空调环境中的人特别容易中暑，一旦停电或是有事外出的，就一定要小心。建议每天抽些时间到室外转转，主动适应自然气温。 [skywesker]

不要让空调或风扇直接对着人吹。 [舟山 鱼庆洋]

俗话说，“冬吃萝卜夏吃姜，不用医生开药方”。夏天当然要吃姜啦！注意吃姜时不要去皮，不然效果将大打折扣！ [上海 张庆春]

高温时段不要出门挨晒（比如玩《我们的太阳》）。 [北京 乐胜]

室内空气干燥时，应勤洒水或在室内放置一盆清水。 [武汉 王成]

本月的宝物

随《影之心 新世界》游戏一起上市的《影之心 新世界》豪华限定版售价是11800日元，里面的内容还算厚道。共有：特典影像DVD一张、特别CD一张、ジョニー的特制T恤、シャナイア的发光钥匙扣、ヴァレンティーナ3兄弟的皮带扣和特别笔记本一个。值得一提的是那张特别CD，里面收录了历代的未使用曲，这可是别的地方所听不到的。不过那个T恤的图案实在可怕，又是大红色，汗……


「プレミアムBOX」特典内容

油炒饭在澳洲

王沛 Steven Wang：大家好，我是一名身在澳洲的油炒饭，说说澳洲的游戏情况吧。在这里，比较有名的游戏店叫做EB GAMES，在SHOPPING连锁店WEST FIELD里。EB里卖的东西比较杂，除游戏外还有鼠标、键盘、手柄、周边。游戏在这里贵得要死，新出的都要$80以上（合520元人民币，有些老游戏减价后才$15左右）。而且所谓的新游戏（像EA的游戏）都比欧美慢上一两个月，有的日本游戏要晚6个多月才能买到（但GUNDAM游戏在我来的一年里根本没影儿）。今天（7月23日），PSP还没出，《MGS ACID》还是COMING SOON。而杂志里的前线报道（杂志是托人帮忙买的）已经到了《MGS ACID2》……

现在的最大问题还是英语，这里并没有在国内想得轻松，竞争一样激烈。为了上SELECTIVE SCHOOL，补习班没完没了地上。一天到晚接触的所有文字都是英文，UCG就成了我的好朋友。以前在国内，杂志每期必买，而每本都不能看完，等到了现在山穷水尽的时候才有机会细细品味。而我个人最大的感触是：UCG！我爱你！

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000
Email：ucg@ucg.com.cn
短信：中国移动玩家发送DC+各类意见到33557770，中国联通玩家发送DC+各类意见到93557770

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～53期、总第56～58期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第77～78期、总第80～92期、总第95期、总第102期、总第105期、总第107～109期、总第117期、总第126～128期、总132～134期，定价9.8元；总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期，定价19.6元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。

又一期的看信时间到了，众编正襟危坐在会议桌前一起翻看信件兼回答读者来信。

纱迦：喂，D·S，给你一封信支援一下“互动信箱”，就是字太少。

D·S：字少没关系，回答清楚提问就行了。

纱迦扔过来一封参加“互动信箱”的信，上面用大字写着：1.好；2.不错；3.没有；4.没有；5.凑合；6.合理。

D·S（汗）：有没有字多一点的？

纱迦：有！有一封写了两大页的。只不过这两大页纸上全写的是“我要中奖”4个字。

D·S：……给互动信箱的来信中，有没有什么令你印象深刻的信？

纱迦又扔过来一封信，上面“打了半天的字，都被否决了。感觉在敷衍UCG，用一张烂得不能再烂的调查表去换一个抽奖的名额。实在说不过去。可耻地匿了……”

多边形：这读者倒也老实，说不定他还真中奖了。

纱迦：重庆的王岩读者说，“我想看到小编们的真实模样，起码想知道做这期攻略的是谁！”

沙罗、阿迪、胜负师、邪魔天使：先问问他是要赞还是要贬，我们再考虑是否公开这个秘密。

猫太：编辑部的电子邮箱里有封称赞卡伦同志的信，要不我给大家念念？

卡伦（谦虚地）：我这个人很淡薄名利的，不过为了给大家做出表率，你就大声念出来吧。

猫太（念道）：“《龙背上的骑兵2》小说绝赞，不愧是中文系出来的男人卡大叔。不过听说男同志高考选文科的一般是高考数学苦手的，没女人缘准备去文科班FIRST&FINAL FANTASY的，20岁就长成日本40岁挤地铁的欧吉桑的猥琐嘴脸……来信人：sagittarius”

卡伦：！☆※▲◎！

云南 黄涛：我觉得“读编往来”应该在“互动信箱”之前，因为没有来往又怎么会有互动呢？(^_^)

“读编往来”是当期的，“互动信箱”是上个月的，所以先互动后来往才是正道理啊！

134XXXX9305：上期的“特别企划”中，邪魔天使的名言“成功的人就是能睡到自然醒的人”，果然很邪魔。所谓“睡到自然醒”是指随心所欲吧，满足这个条件的职业首推魔王，虽然魔王是注定要失败的。

首先更正一点，这句话不是邪魔天使首创的，原作者是冯小刚冯老师。所谓“睡到自然醒”，是指每天想睡到几点就睡到几点，个人也觉得这句话实在是相当贴切。

阳西 甄启华：骗子真是可恶！上个月，我靠自己的努力，获得了一笔可观的奖学金，就拿着省下来的零花钱和奖学金一起到网上为自己买了一台梦寐以求的GBA SP，没想到汇款给那卖家后，他竟拿着钱在网上消失了，我的GBA SP也跟着他“飞”了。后来，妈妈问我的奖学金哪里去了，我支支吾吾不敢回答。“骗子！你死到哪里了，最好不要让我see到你！”

网络本就是个虚无缥缈的地方，就算有一天你当面see到了他，又怎么会认得出呢？骗子固然可恶，然而过于轻信别人也是你的失策。不过，人的成熟也正是源于这些挫折与磨练，没有经历过风雨的温室幼苗只会变得越来越脆弱。善良的孩子，把眼泪擦干，从跌倒的地方爬起来吧，恢复笑容，充满自信，你会走得更远。（众编曰：其实你不必这么大费唇舌，把你的奖金拿出来不就可以了么？）

成都 135XXXX7728：放假在家玩游戏，隔壁有人搞装修。为了不影响到我们的热情和游戏进度，能否送两团棉花用以塞耳，谢谢！

常用棉花塞耳，易造成棉花絮堵塞耳朵，慎之慎之！原来编辑部就有人中过招。

135XXXX6489：众所周知，三大次世代游戏主机是PS3、Xbox 360和革命。而任天堂一再宣称其次世代主机手柄太有创意、怕被模仿而不公开其相关信息，言下之意不言而喻：索尼和微软都是贼！只有老任才是王道！

你的观点和前几期有位说PS3、Xbox 360都是反革命的读者差不多。任天堂的《马里奥128》也是宣称太有创意、怕被模仿，结果弄到现在还没公开。究竟是真有创意还是虚张声势，现在下结论还为时过早，让我们拭目以待吧！

武汉 张磊：在8月A的“读编往来”中，纱迦说读者中因为缺少空军朋友而不能组成《勇者斗恶龙8 天空、碧海、大地和被诅咒的公主》的队伍，此言差矣。在我们空军部队高手如云，尤其排长大小通吃，《WE》技术可不比陆军、武警、海军的差哦。

收到，看来广大空军将领们的实力亦同样不可小觑啊。那么，就只剩下“被诅咒的公主”了……呃，哪位读者MM肯来自荐么？来人来函，一律欢迎－－+

Tang：纱迦大人啊！您在杂志上一句“过了20岁就不适合学外语了”这句话真是伤了我的心啊！本人22，下学期正准备学日语了，被您这句话……打击不小啊……

还有一句话不知你听说过没有：人定胜天。只要你有恒心，我想还是可以的。

广州 赵必舜：熬过恐怖的高三，终于迎来了解放，可以把一年来错过的好游戏恶补一番。一年前跟老爸协定：认真读书，一年不玩游戏机，不看有关游戏的书籍，并保证考上重点大学。条件是他必须为我收藏高三1年所有的UCG。所以虽然我一年没碰PS2和UCG，但我的UCG现在一本也不缺，为我现在恶补游戏提供了坚实的后盾！在这里感谢我老爸，也感谢UCG。

你父子二人分工明确，令人佩服。好好享受这一来之不易的暑假吧！不过今年暑假的好游戏特别多，恐怕你的游戏债会越积越多啊！

凤翔 李强：最近一位班长买了台PSP，据我们多方检查，竟没坏点（编按：好一个“竟”字）。每天熄灯后看他躺在床上玩着《山脊赛车》，心情极不平衡，严重影响睡眠！

苦不苦，想想人家萨达姆。兄弟，别郁闷了，洗洗睡吧。

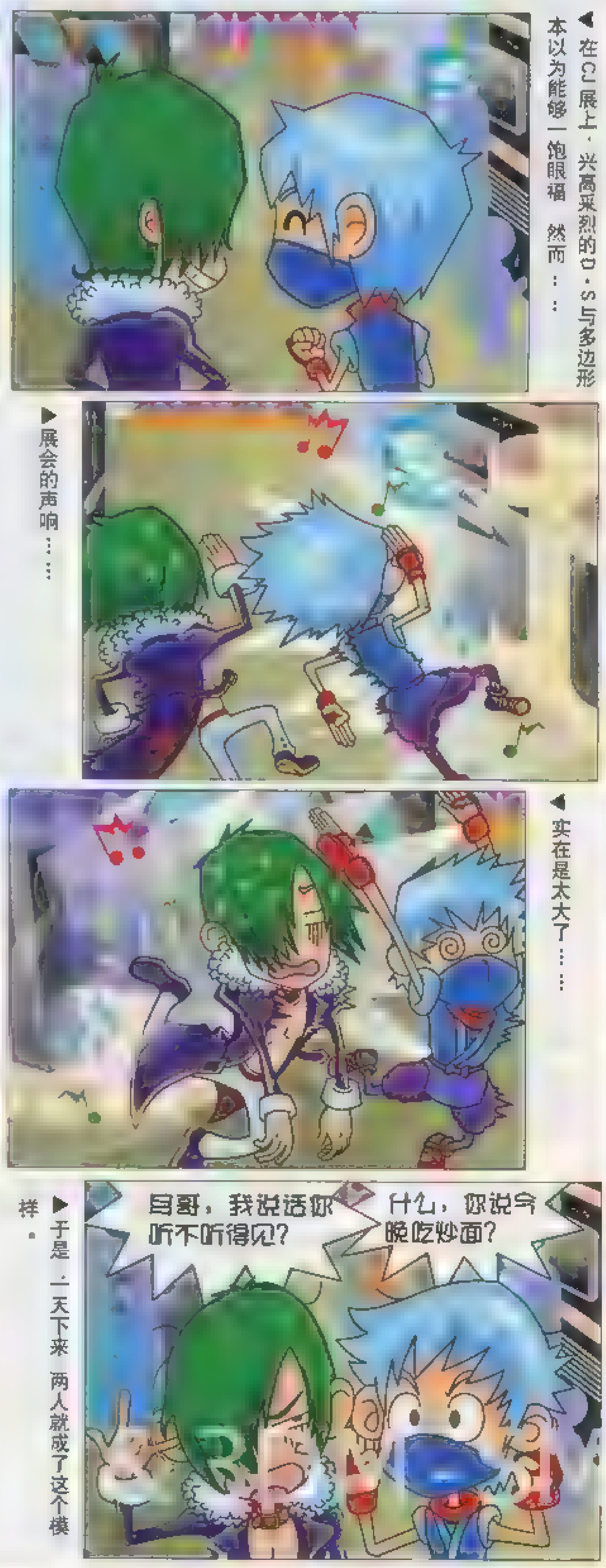
UCG和渐变

玉田 新视野：前几天，朋友的弟弟来家里玩，看见了我画的画。小孩挺可爱的，就问我可不可以问个问题，我说当然可以。他说前几天美术课上老师讲了色彩的渐变，然后他就不明白这个“渐变”到底是什么意思，所以才问我这个东西是什么。这个问题我倒是明白，于是我就解释给他听：“这个渐变就是渐渐变化的意思。”小孩表示不明白，我想可能是我说的太简单了。于是告诉他，渐变就是从一个颜色变为另一个颜色。小孩说：“那么红色到绿色也是渐变了？”我说不是。小孩又问：“那到底是什么啊？”我简直有点抓狂，想起了小新那个家伙……忽然间我看见了书架里摆放整齐的UCG来。顿时有了办法——我指着2005年的杂志书脊说：“看见没有？那就是色彩的渐变！明白没有？”

谢天谢地，小朋友终于明白了这个词的准确含义了。而我才发现，原来杂志竟然还有这个用处……

CHINAJOY症候群

绘：黑眼圈兔子



玩游戏时的不良习惯

玩游戏这么多年，或多或少都有些不良习惯，比如离电视太近、趴着玩游戏、边吃零食边玩游戏等等。一位名叫ド爆走の天使的网友在levelup.cn上发了一个投票调查帖，总共有4000多位玩友参加了这次调查，最后得出的结果真是触目惊心啊！

“拿手柄前后不洗手”以绝对优势当选冠军。玩游戏（特别是动作游戏）时人的手会出汗，这样就容易粘上灰尘，久而久之就成污垢了。但据我的了解，确实很少有人会拿手柄前先洗手。说句大实话，纱迦的3个不良习惯中也有这一条。

什么，你问我另外两条是什么？其实是1和8啦！

1.离电视太近	677票
2.拿手柄前后不洗手	1173票
3.趴着玩游戏	237票
4 边吃零食边玩游戏	409票
5 躺着玩游戏	449票
6 玩游戏被卡，生气摔手柄	155票
7 强忍住小便	562票
8.每次游戏超过5小时	811票
9.电话响了不接	138票
10.用餐时间仍不肯放下手柄	557票
11.家人交代的事情全忘了	586票
12 经常通宵玩游戏	297票
13.有人敲门也不开	100票
14.忘了喂宠物	88票
15.其他	113票
16.无不良习惯！	55票

关于日本女学生的裙子

山东 叶麒：突然很想问个问题：我是一个《死或生》FAN。在《死或生》里，霞和绫子都各有一套冬季学生服，于是问题来了——我很想知道在现实生活中，日本女学生的冬季制服是不是还是裙装啊？日本纬度高，应该比中国大部分地区还冷吧，冬天穿裙子真是美丽冻人啊！

这个问题问得可真够怪的，不过也算是和游戏有关吧。据本人在日本东京的所见所闻，在现实生活中日本女学生的冬季制服确实以裙装为主。为此我特别请教了一些“权威人士”，得知其原因有三：

一、冬季制服采用了保暖材料，虽然看似和夏季制服差不多，但保暖性不可同日而语；

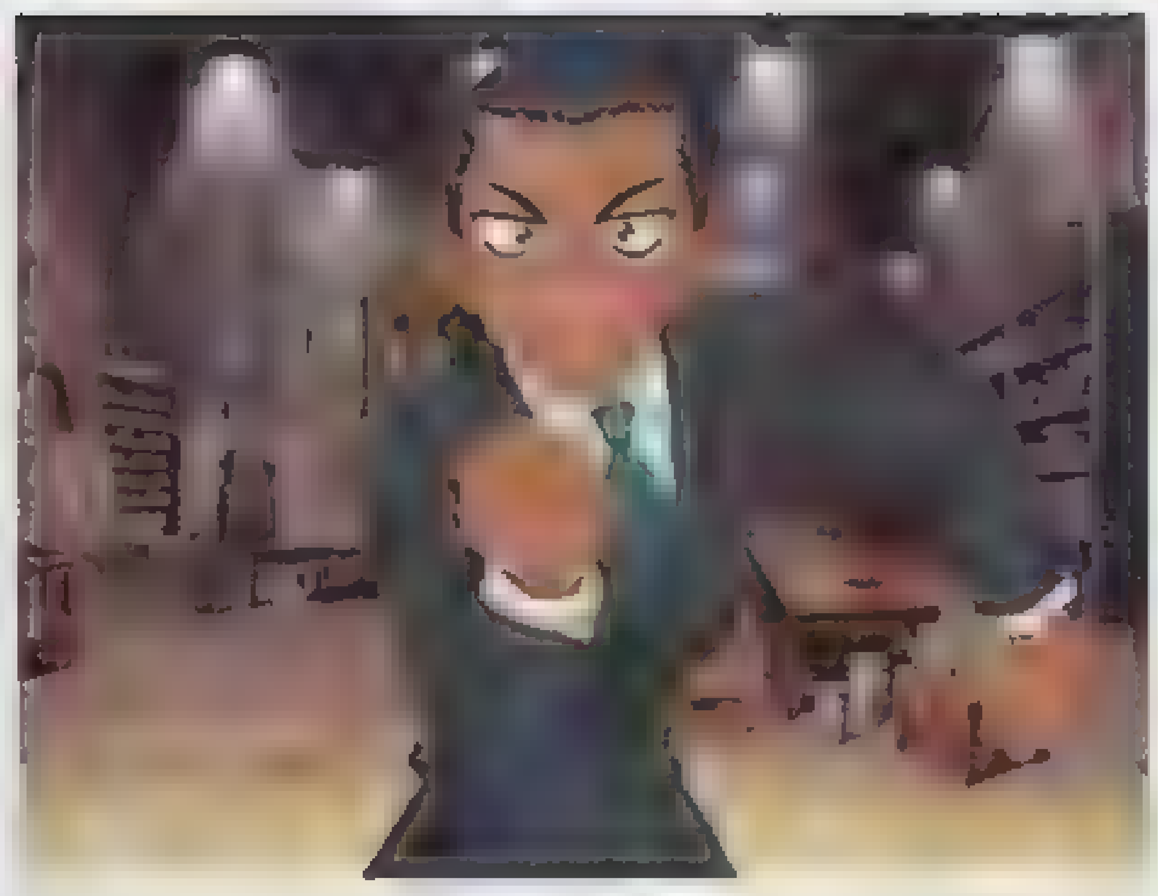
二、日本女学生爱漂亮、会打扮，她们深信穿裙露腿代表了青春的魅力；

三、在现代日本人的价值观中，裙子已经成为一种国民文化，根本不需要回答为什么。

我想这三点原因中，第三点应该是最重要的。日本人的水手服情结可是出了名的。

iDS首发预订活动截止

iDS首发预订活动已截止，请读者朋友不要再汇款订购。另外，长春一位姓王的读者和广州一位姓唐的读者由于没有提供电话，你们预订的iDS快递公司未能送达，请速与杂志社联系。



▲《樱大战Ⅴ》里的莎吉塔表情极为丰富，和当年的真宫寺樱有得一拼。不过樱生气的鬼脸虽然很怪，但比起莎吉塔这个[illegible]也只有甘拜下风的份儿。卡伦说他觉得这个样子很像唐老鸭生气，大家觉得呢？

史上最强游戏BUG！

北京 nuxueren：我发现了《樱大战Ⅴ》一个巨大的BUG！标题画面上明明写着“PRESS START BUTTON”（请按开始键），但我按○键也能进入游戏！不光《樱大战Ⅴ》，我还发现了好多游戏都有这个BUG。出现这个BUG太不应该了！

这一发现真是惊天地、泣鬼神！如果这也算错的话，那么这可称为游戏史上的第一大BUG了。不由得想起了那个经典的笑话：电脑提示“PRESS ANY BUTTON”（请按任何键），有人到处找这个名叫“ANY”的键，结果找不到，于是愤而投诉电脑公司。

读编分享区

电吹风？控制器？

大家还记得《国产零零漆》里星爷那个长得像电吹风的刮胡刀吧？现在HORI推出了一款长得也很像电吹风的周边，其实它是一个PS2的游戏控制器。





这个东西是2004年2月26日推出的，价格是4980日元。整个控制器重262克（带线），线长2.2米。之前就见过介绍，不过最近才在国内看到。试用了一下，还真没发现有什么好处。后来经人指点，才发现原来是可以转向的，这就方便多了。有兴趣的玩家可以去当地游戏店看看，合理价格应该是320元左右。

本期壁纸推荐

这次为大家推荐的是《为你而生》和《零 刺青之声》的4张绝美壁纸。《零 刺青之声》就不用多说了，编辑部上下都认为这一代人设明显强于之前的作品。而《为你而生》是SEGA的NDS游戏《为你而死》的续作，日文原名是“赤ちゃんはどこからくるの？”，意思是“婴儿从哪里来”。看来本作又是一个摧残屏幕的游戏啊！

http: items.levelup.cn/lvupnpic/wp/wp1.jpg
http: items.levelup.cn/lvupnpic/wp/wp2.jpg
http: items.levelup.cn/lvupnpic wp wp3.jpg
http: items.levelup.cn/lvupnpic wp wp4.jpg







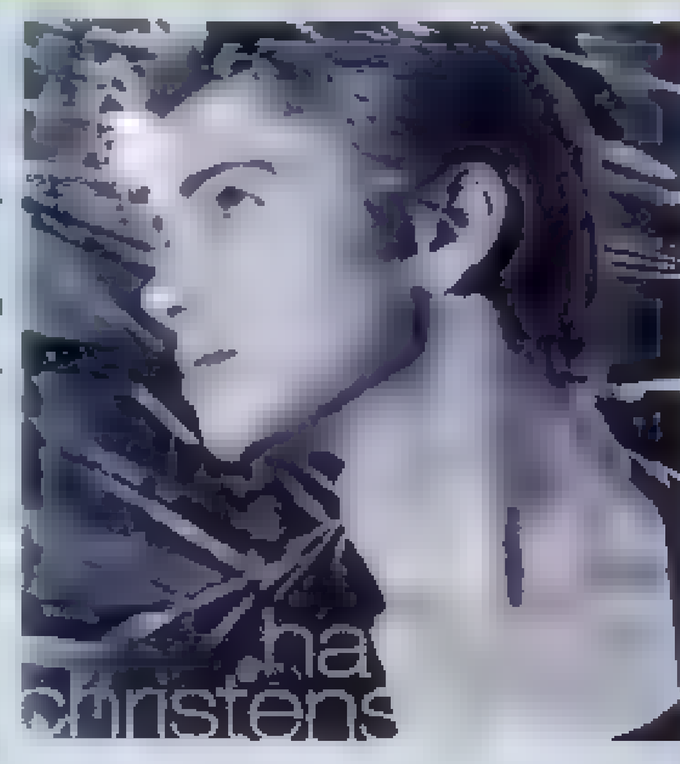
小编寄语

我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作，拼命玩！



[illegible]天使



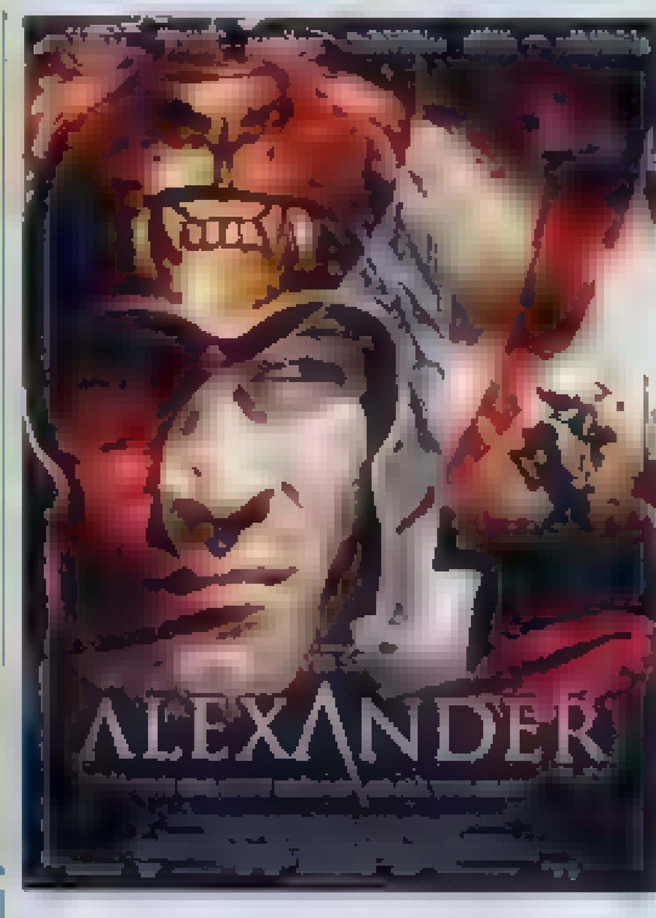


◆虽然《逃出克隆岛》的票房不佳，但丝毫没有减退我对这部电影的热情，看主角的表演就足够了。

◆动画《高达SEED DESTINY》已经到高潮部分了，看到主角们纷纷换上新机体真是激动啊。不过像阿姆罗那种一开始就坐超强机体，从头拉风到尾的家伙就另当别论了，毕竟他已经是一个神话了。新的黑色三连星中那位独眼熟女的声优一开始传闻是井上喜久子，后来说是根谷美智子。无所谓了，都是我喜欢的熟女御用声优啊！

◆现在无比期待Strike Freedom出PG版，什么？你说晚点更好？算了吧……那种亏空国库的机体我还是免了吧，况且金色不符合我的美学～

星夜





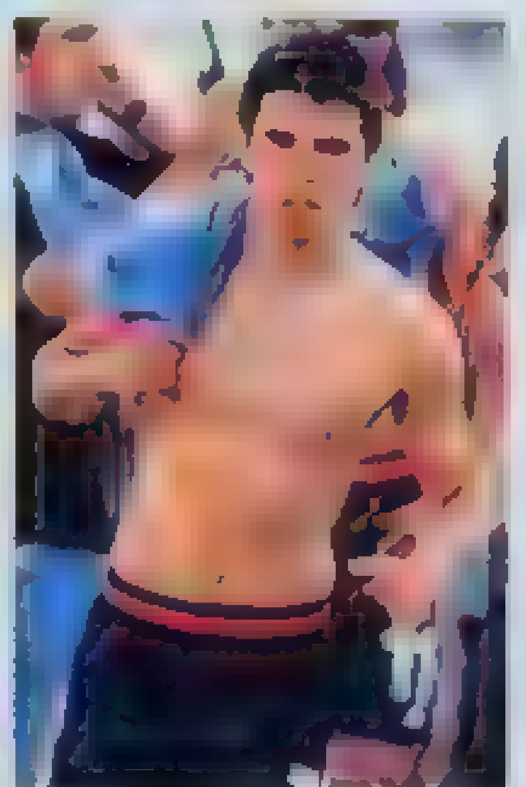
★顶着炎炎夏日到广州的同学那玩了两天。许久不见，一聊就聊到了凌晨4点多，居然一点睡意都没有。仿佛又回到了大学的寝室夜话时代，真的是非常怀念啊！

★《FF12》居然延期到2006年3月发售了！呜哇哇……年底没游戏玩了吗？(T_T) 只能希望年底编辑部第一时间入手的Xbox 360能先借我摸一下了，不知道什么时候能玩到《生化危机5》呢？

★PSP是越来越成熟了，《机战MX》、《WE9》、传说中的《FF7CC》……待我解决了温饱问题后就可以入手了，应该还不至于成为第1000万个用户吧？

★到SOUL那里淘了一堆碟回去看，发现我现在对战争片越来越感兴趣了。终于把《亚历山大大帝》的D9版给看了，那个震撼啊！要是PS3能够实现那样的场面，就算把笔记本变卖也要入手啊！

GOUKI



▲兔子新赛季何去何从？



◆《BIO5》公布，看到制作人访谈说游戏的系统将延续4代，真的是长呼一口气——4代玩起来真是太爽了！

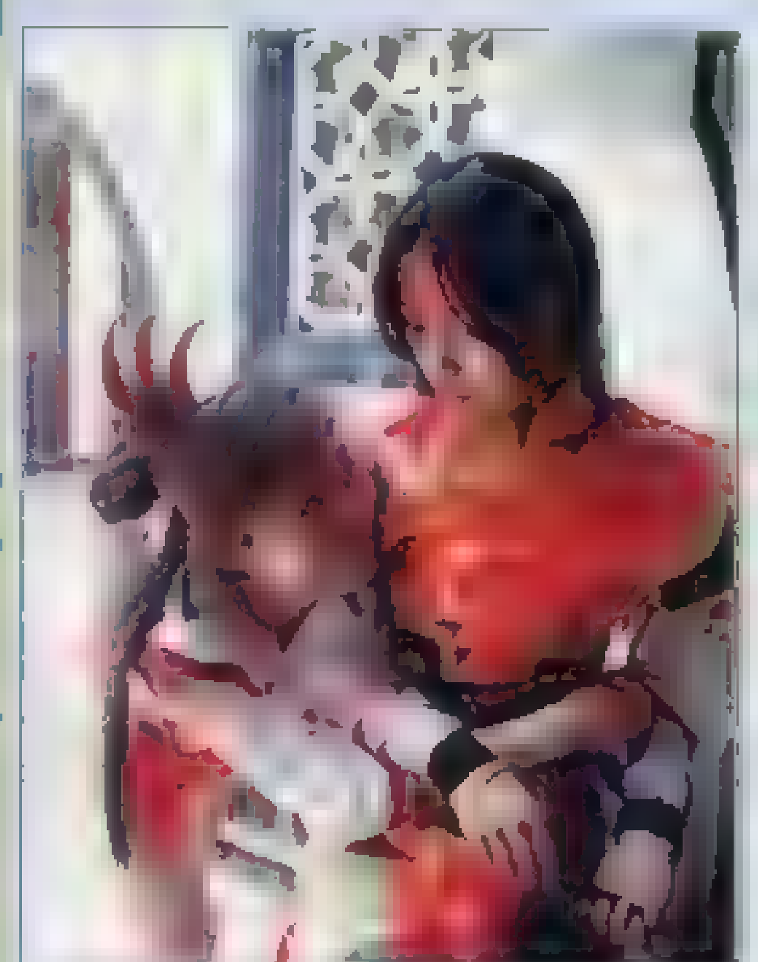
◆8打11最后的结果是1比1。虽然李玮峰的冲动造成郜林的处子秀以最不可想象的结局收场，但平心而论，李玮峰在后卫线上的作用还是不可忽视的，但那个火暴甚至有点骄横的脾气真得改一改。当然了，2010世界杯还是得看现在的"青帮"。

◆那个七什么剑上映之后据闻也没得到什么好评。一部两个半小时的电影居然会被人指责为"剧情弱智可笑"，我也想不出那两个半小时都有些什么。继续期待即将来临的《世界之战》(国内正式译名)。

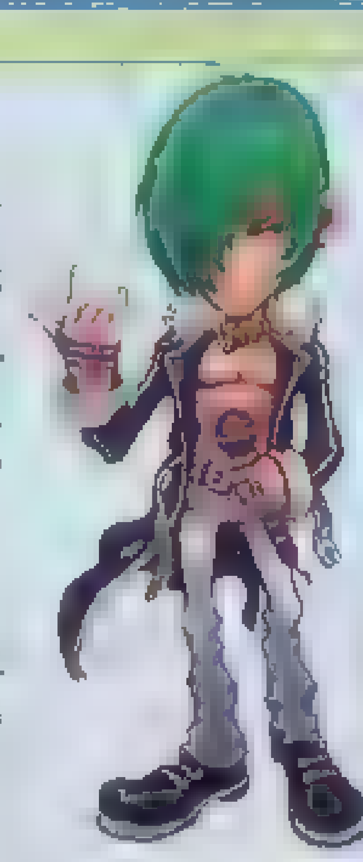
◆巴普蒂斯塔和罗比尼奥加盟皇马，这样的一支球队从阵容上来看简直就是不可战胜的。现在皇马成了巴西队，而国米则是阿根廷队，下赛季支持国米！期待冠军杯上两支球队的对决！

◆《WE8LE》终将告别，下期开始就是《WE9》的天下啦！

D·S



▲好吧，我承认 看过CJ展上354的COSPLAY之后，我开始从御姐党转职成LOLI控了……呃，那位COS周瑜的老兄，衣服借我穿一会儿好么……

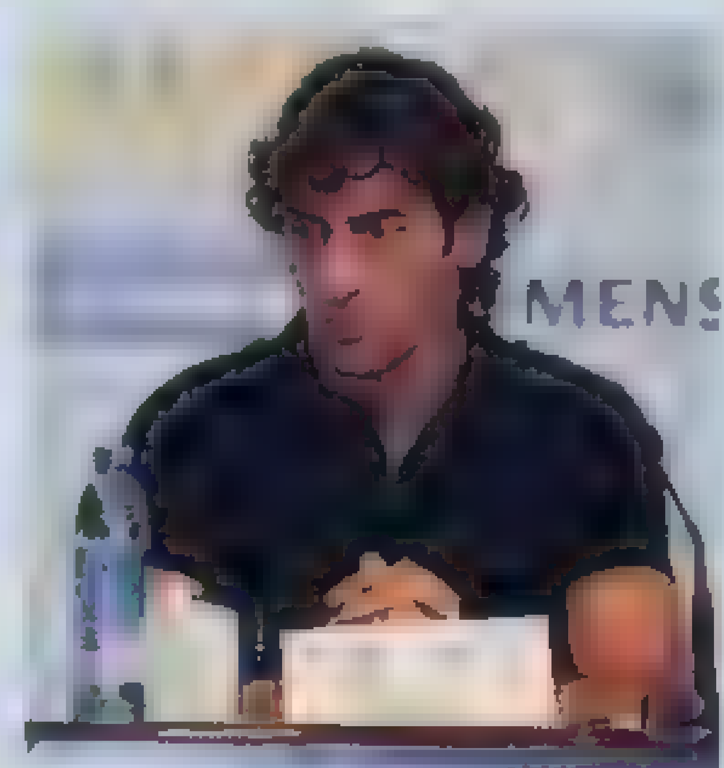


〓此次CJ展上海之行实在是令人难忘，第一次身临这种游戏大展，那种从心底深处感受到的震撼力着实是前所未有的——当然，这种感觉貌似大部分来自展馆内震耳欲聋的音响……

〓上海的地铁人流只能用"恐怖"来形容……犹记得某天傍晚，在下班高峰期2号线的人民广场一站，刚要下车的我愣是硬生生地被上车的人浪给卷了回来，吓得我魂飞魄散。眼看车门将闭，大限已至，我只得狠下心豁出命来逆流杀出一条血路，终于在车门严丝合缝之前逃出生天——想来SEED爆种也不过如此吧……(@_@)

〓吼吼，在"烈火"街机厅的某对战机台连胜两人，大兴奋！什么，你问我是哪款格斗游戏？哼哼，自然是手感卓越超群、画面华丽流畅、游戏平衡性极佳，人设超绝美形的——《街霸方块》啦！ ─ ─+

[illegible]



▲2005年皇马再次访华，经历2年低潮期的劳尔的脸上多了一分沧桑。



1. 其实有些时候，人并不是不会想，而在于她有没有去想。所以，作为她所信赖的你就必须肩负起耐心开导的责任。而人也正是在各种各样的责任感中不断成长起来的。

2. 就像每一次上场踢球一样，《WE》总能带给我们熟悉而又新鲜的感觉。《WE9》！这个夏天里，WE与世界足球同在！（此处的"WE"分别指我们和《WE》）

★中国队在东亚四强赛上与韩国队的比赛的最后十分钟，真正起到了锻炼这支队伍的意志品质的作用。但是在这种主场优势明显的比赛中该如何应对主裁的偏哨、主场的气氛、主队的士气等，中国队依然有待进一步提高。

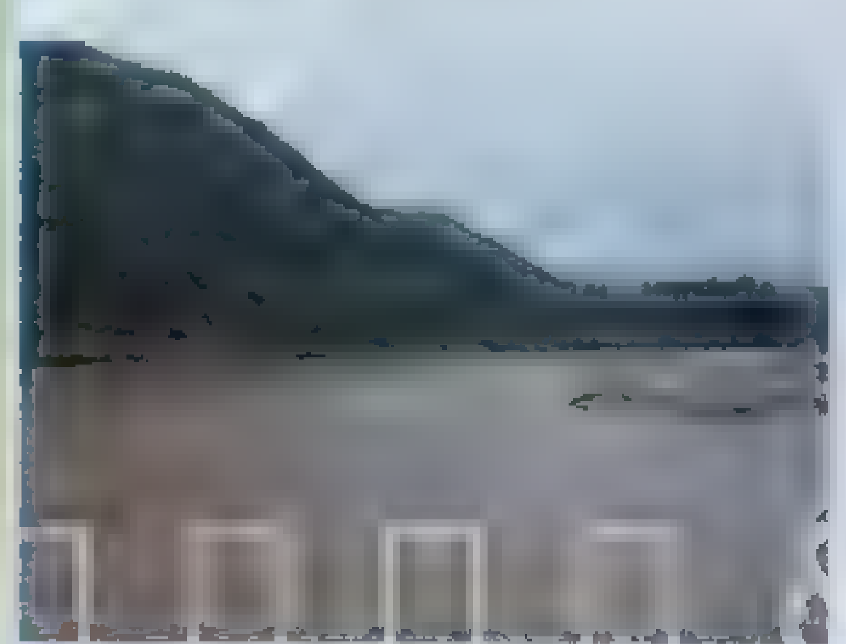
[illegible]



◇前些天回了一趟老家，家乡变化不小，旅店竟然涨价到每晚60元，当然提供了老式空调和彩电，供水淋浴。到儿时常去的一家小商店买盒装的牛奶馒头片吃，人家都打包贴条码，付款时那小姐用标准的普通话问我：有会员卡吗？

◇乡村学校和工厂的围墙上，看到最多的蓝色标语是"关爱女孩就是关爱民族的未来"，顺便赞同一下，这个标语"于情于理"都是正确的，呵呵。

◇最近从国外站点下载到Vista (Longhorn) Beta1装了一下，感觉很不错，在老机器上2D程序执行效率甚至高于XP。作为Beta版的Build5112（集成IE7 Beta1）比Build5048进步不少，在我的FX5700上，Avalon的Aero Glass图形效果是默认激活的，只是在ATI的X700和X800XL显卡上会有些问题。Vista界面很漂亮，不过不说别的，单说改良后的窗口阴影效果，简直跟苹果的MacOX X一模一样，这也太· ·



▲[illegible]乡的荒沙可。

◇对明年将要问世的Windows Vista充满期待（主要是安全方面），顺便鄙视一下《FF XII》的再次"延期"。

沙罗



在玩穿《机战MX》时，我第一次为《机战》的剧情出色而拍案叫好；而玩了《第三次α》时，我所得到的是感动和叹服——尽管依旧为没有高达F91、Z II高达、Z与ZZ的合体技等内容而遗憾、尽管依旧怀念着WinkySoft所制作的《机战》，但不得不说一句：作为一款完结篇，本作的完成度远远超出了自己当初的想象。尤其当热气巴萨拉以及林明美共同高歌时，自己也不禁回忆起了学生时代每天看《超时空要塞7》以及《太空堡垒》的美好日子。愿这份回忆能永远保持吧。

多边形



○上海之行得到了很多朋友的帮助和读者的支持，在此不便一一列举，只能真心地向各位表示由衷的感谢！

△去上海之前因为上火被牙周炎折腾了个够呛，从上海回来之后又因为感冒而头晕了一个礼拜。在此以切身之痛劝告各位暑假打机的读者朋友，别老呆在空调房里，出去踢球或者游泳都是极好的运动。

□中韩之战依然没有打破27年的顽症。不客气地讲，中国队是败在了李玮峰身上，若不是他的犯规在先和后来对裁判的极不尊重，中国队怎么会遭到如此冤枉的非战斗减员？与其去追究和埋怨这样那样的客观原因，不如先把自己的问题解决好。



×窃以为上海之行最大的收获莫过于在宵碧来访的时候竟然意外地遇见了《24》第一季中饰演"假爸爸"一角的演员在犹豫再三之后终于鼓起勇气和他要求了一张合影这可真是意外中的惊喜啊！（GOUKI 等人：你激动得不会打标点符号了么？）

猫太



▲好想看！好想看！好想看啊！

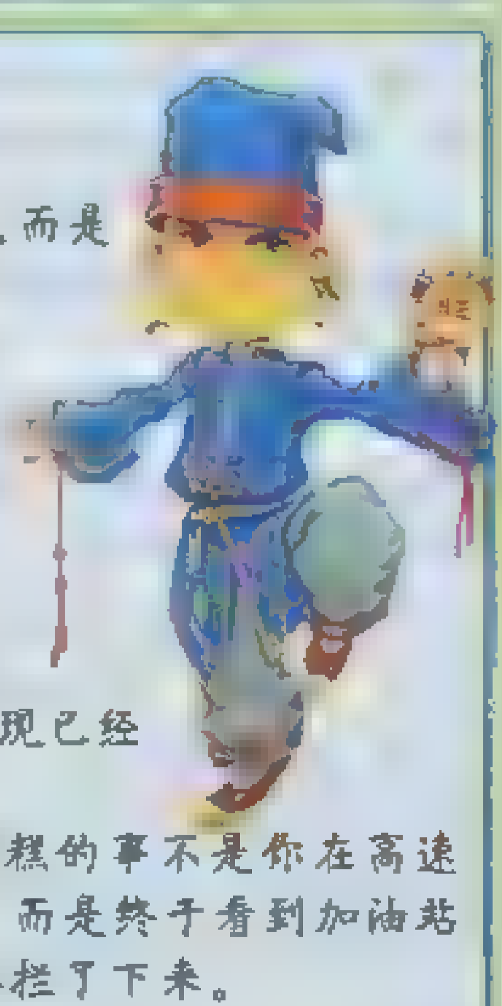
◎《影之心 新世界》比起前作有比较大的变化，之前被那个"含金量"极少的体验版给欺骗了，Aruze真是不厚道啊！不过惊喜也是人生的乐趣之一呢！另外如果大家对本作的某些细节还存在疑问，欢迎来信询问哦！

◎今年生日收到好多礼物啊！有多哥的哈姆太郎转转蛋（转呀转）、有D・S君送的《火影忍者》高仿真苦无（体术练习中……），还有小蘑菇玩偶和下个月才能收到的Ez8模型！好感动，第一次收这么多礼物哦！（T_T谢谢大家）



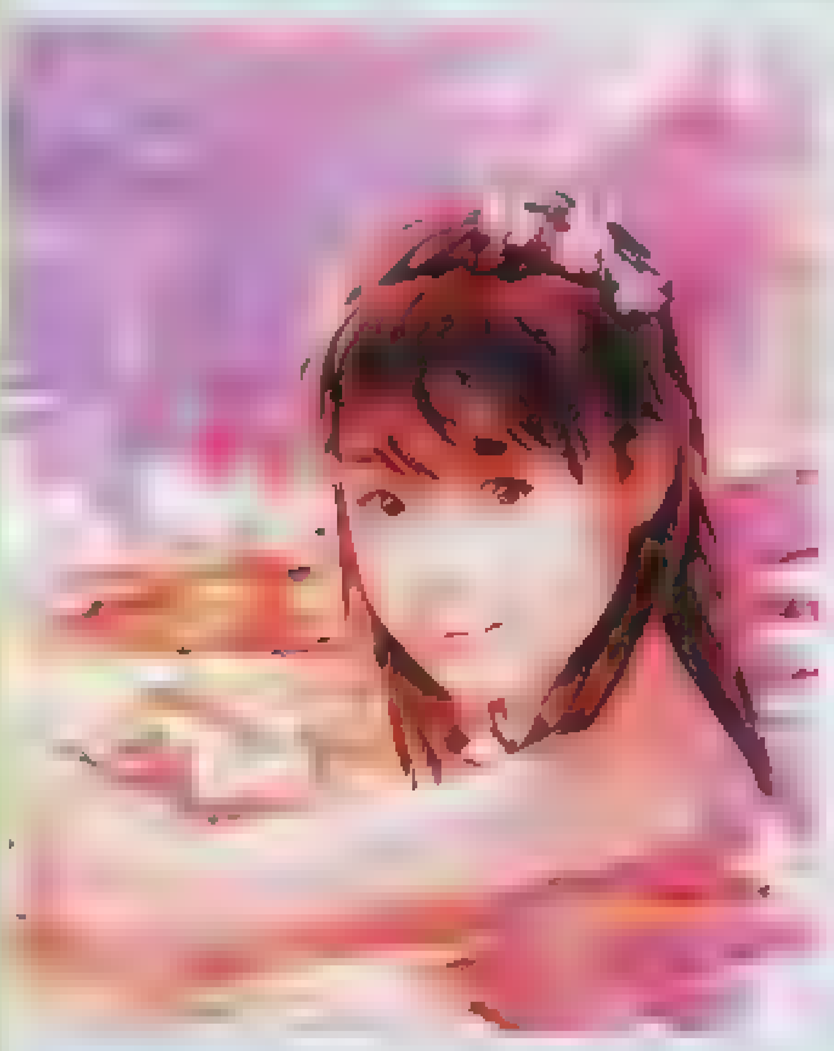
◎日语能力的网上报名确实比较方便，但你不能在每年的报名时间都变成了"没有可以显示的页面"吧……朋友好不容易等了一年时间，结果还是报不上名，相关人员就不能把准备工作再做好一点吗？（第一次在这里发牢骚……）

[illegible]



Ⅰ世界上最痛苦的事不是嘴里叼根烟却找不着打火机，而是打火机就在你手里，你却点不着。

Ⅱ世界上最愤怒的事不是电话里惊天动地的争吵，而是当你想狠狠地将电话挂上时，你却发现拿着的是手机。



Ⅲ世界上最倒霉的事不是你忘了带准考证，而是当你满怀信心昂首阔步抵达考场，却发现已经迟到了三天。

Ⅳ世界上最糟糕的事不是你在高速公路上万分尿急，而是终于看到加油站的时候，却被警察拦了下来。

Ⅴ世界上最难吃的菜不是不会煮菜的人不小心煮出来的，而是会煮菜的人故意煮出来的。

Ⅵ世界上最丑陋的女人不是模仿西施的东施，而是卸妆之后的西施。

Ⅶ世界上最遥远的距离不是生离死别，而是我一直在你身边，你却感觉不到……

SOUL



■自PS上的《α外传》之后，SOUL几乎跳过了PS2上所有的《机战》。终于在近日重回《机战》"怀抱"，开始了《第3次机战α》的征途。现在的进程并不快，但感觉每关为熟练度而奋斗玩起来挺有挑战性的。我想，"《α》系列"之后，《机战》的下一次进化是什么时候呢？



▲敢问这个世界上有什么歌手能像迈克尔那样在自己的商业作品中毫不吝啬地关爱世界、关爱儿童？没有！

■8月10日《神奇四侠》，8月20日《世界之战》，两部引进片终于能在暑假上映了。虽然美国都已上映1个月以上。不过这又有什么关系呢？

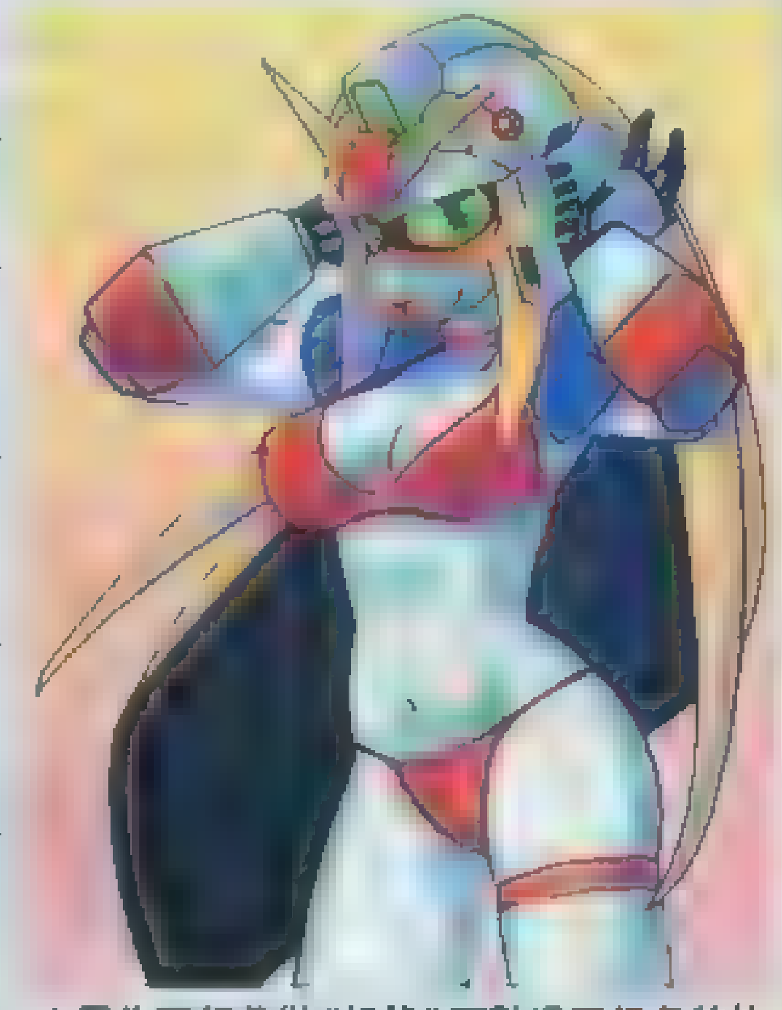
■最近休息时间重听迈克尔・杰克逊的《无敌》(Invincible) 专辑，里面的几首慢歌又听出了新感觉。感动中……说起来离《无敌》已经有近4年的时间了，不知道脱离官司之后的迈克尔还能不能再创造一张全新的专辑。

阿修罗



最近突然迷上了《曹操与杨修》。小言先生唱得真是太棒了！不过他的唱腔太过高深，很难模仿啊……

来了来了！苦等了这么长时间总算让我把《第三次超级机械人大战α 飞向约天中的银河》（参见游戏中的中文标题）等来了！这次阿修罗和沙罗披星戴月联手制作的16页攻略希望能让大家感到满意！不过由于游戏发售的时间离出刊日太近，这次不能将全部主角路线放出，还望大家多多体谅！



▲因为要赶着做《机战》而耽误了很多其他东西……

前些日子的PS MEETING上突然公布了PSP版的《机战》。这本来是一个应该很让人激动的消息。但是当阿修罗得知这次居然是移植《MX》之后，不得不表示遗憾。看来期待原创的NDS版才是王道啊！

纱迦





☆最近的好游戏实在太多，做完《战国BASARA》攻略后本想好好休息一下，结果每天都玩游戏到凌晨两点。看来在《格兰蒂亚3》推出前是搞不定《樱战5》二周目和《机战α3》一周目了……

☆上周日和朋友一起骑自行车到郊外游玩。记得上次骑自行车还是刚到编辑部时给读者寄奖品，因为好久不骑自行车，途中有两次险些翻车。不过半天下来，感觉还真不赖。有点想买一辆自行车了。

☆最近帮朋友的GF选中一款相机，爱国者DC－/815 Plus，500万像素CCD，3位光学变焦，看上去比较可爱。DC815P支持MPEG4摄像，可是很多国外品牌DC都没有的；2.5寸20万像素的LTPS显示器效果很好，方便日光下取景，可能会比较适合女孩子吧。

卡伦



●东亚四强赛，中国队对韩国队的那场比赛真是让我们看得热血沸腾呀。8 VS 11依然保住了平局，怎么说也值得称赞一下。不过我就纳闷了，怎么说日本也属于东亚领域，难道在他眼中李玮峰和郜林两人长得一个模样？

■虽然说《拳》非常不错，但我还是颇为郁闷。因为……由于要做攻略的缘故，导致《影之心 新世界》、《第3次机战α》、《WE9》以及《格兰蒂亚Ⅲ》都无法在第一时间玩过，唉……这也是做攻略的悲哀啊。

★GF这一段时间回老家，所以我只好在《拳 刺青之声》的世界中以屠杀怨灵来缓解心中的郁闷了。还好这种等待的生活不用持续多久了……

互动信箱

互动通道

1. 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2. 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
3. 手机短信：移动手机发送DC+意见与建议到33557770 联通发送到93557770

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期改进

存在的问题 当大作频繁推出时，由于篇幅所限使得每款游戏分到的攻略页数太少，难以介绍全面。

改进的措施 这期我们针对《零 刺青之声》和《影之心 新世界》单独制作了攻略别册，希望大家能够喜欢。

UCG在读者眼中存在的不足

天津 张磊： UCG存在的不足应该是页数问题，有些重量级的掌机游戏攻略由于页数因素都被忽略掉了，这样会降低市场竞争力的。

翁源 龙翔： 我觉得目前不足的地方是与读者之间的互动交流太少，问题小卖部纯粹只是解答读者的问题，而读编往来也只有一页版面是和读者交流的。此外，多边共享区大多数只是介绍一下小新闻或是游戏中的一些小花絮，只有“邪魔院”和“秘密花园”还不错，希望能多创建些有特色的小栏目。

松滋 罗莱莉： 一本优秀的杂志应该有自己独到的东西，是别的杂志所抄不了的独到的东西，希望小编们能做到这点。

135**3771：** 广告太多，内容太少；画面太花，别字不少；小编太多，废话不少；栏目众多，实用的少；意见很多，改造甚小；忠言逆耳，勿以恶小。

编：这个问题涉及面比较广泛，读者们也纷纷来信提出了不少宝贵意见。从目前收集到的调查情况来看，掌机游戏内容相对缺乏是令许多学生读者不满的主要原因，看来我们还要加强对大掌机作品的资讯量。此外，还有很多老读者认为杂志缺少独具特色的栏目，而且老的栏目逐渐失去新鲜感，但新的看点却又未能及时出现，令杂志逐渐变得乏味。看来，我们是时候该考虑增加新的栏目了。

8A封面获得怎样评价？

连江 张海涛： 这一期封面中庸，没有什么亮点，一点也不吸引眼球，男女主人公一点也不好看。

翁源 龙翔： 本期色调与封面主题搭配不错，暗红的色调衬托出这个游戏沉重的气氛，十分符合游戏的主题。

杭州 陶轶鹏： 这期封面的颜色让我想起巧克力咖啡，还是热的那种……

138**5385：** 封面人物很好地配合了本期的攻略，但色彩稍微暗了一些。

Email 欧铭泉： 封面选材不错，《龙背上的骑兵2》是一个不错的游戏，而且人设也很好看，但色调好象衬托不出游戏那种阴暗的气氛，大概是封面不能够太黑吧。

编：本期封面在选材和构图上的评价还是不错的，但由于发售时值炎热的夏季，故此有些读者对沉闷的色调表示反感。而且，人物造型不够美观也成为了批评的理由之一，其实我们的美编在拿到原画后已经对人物的某些细节部分进行了处理，但看来修正的效果依然还是太小了。

赠品《猪笼城寨》引起的反响

湖州 朱亚运： 创意不错，不过没看懂，一会儿文章，一会儿什么老北京炸酱面。（汗……）

南宁 莫文斌： 《猪笼城寨》给我的感觉是耳目一新，别出心裁。能让有意义的广告内容全部刊登出来，又不占用书中的位置，非常有创意。

levelup.cn 喝西北风的人： 别册很鸡肋，根本就没东西看的，都是广告，那些文章我们也都在论坛上看过……所以还是省了吧。

Email 张蕾： 赠品《猪笼城寨》非常非常非常的特别！很有创意！可是有点小，字体看起来很费劲！而且版面好象显得略有点乱！前面是一些网站摘录的东西，后面就直接是广告！不过我们可以通过广告货比三家购买到自己喜欢的游戏和机种，希望UCG以后都可以把广告放到《猪笼城寨》哦！没有事想看广告的时候就不需要把杂志拿出来啦！

编：尽管第一次推出的《猪笼城寨》存在着这样那样的许多缺点，但仍然有许多读者来信表示支持和鼓励，比例之高实在让我们始料未及。作为一种新的尝试，《猪笼城寨》将杂志中的“信息了望台”部分尽收其中，使杂志能够有更多的页码刊登攻略与研究，相信这在目前而言是可以令杂志的内容在有限的篇幅之下变得更加精彩的最有效的方式。希望大家能够继续对别册进行批评指正，让它变得更加精彩，更具可读性！

有关“二战特企”的回音

淄博 徐巍： 本期特企的背景图片我都很喜欢，有历史味的感觉，很有代入感，要是能将修饰做成边缘破旧的书页就更有味了！除此之外就只能说是中规中矩了，希望以后能有更多的新意和创新。

玉溪 朱寿山： 这种游戏与历史文化结合起来的特企很不错，何况游戏本身就是一种文化。

levelup.cn 天才小宝哥： 这期的特企做得太差了，一个二战的东西我是不会看的，因为我讨厌战争，对于一些动辄死上万人的东西完全没有兴趣。

136**7633：** “特别企划”中多边形通过游戏和图片让我们再一次反思了那段历史，每当看到那时人类互相残杀的情景，心中总有说不出的痛。

Email 黄真： “特别企划”很没创意，引经据典不太详细，还有些地方让我摸不着头脑，但是出发点很好，尤其是“后记”中的那些话。

编：本期的特企以二战时那段沉重的历史作为主题，而且又是应反法西斯胜利六十周年纪念而作，在选材上得到了绝大部分读者的一致好评，多边形稳重的叙事性文笔也得到了不少表扬。但是，依然有很多读者提出了不少反对意见，譬如文章中的游戏相关内容略少，而且在某些事件的介绍上有“硬伤”等——关于后一点，多边形已经在上期（133期）的“问题小卖部”中发表了更正声明。总之，我们随时都欢迎大家能够擦亮火眼金睛，来信指出杂志中的每一个谬误。您的批评就是UCG的进步。

8A攻略研究读者点评

凤翔 李强： 攻略很多都注重时效性，特别是刚出的新游戏，让我们玩时方便快捷，但不是每个游戏我们都能玩上，所以便对一些简洁明朗的快节奏攻略感到没什么可读性。而现在的一些剧情小说也缺少杂志先前的幽默感，读起来普普通通。

翁源 龙翔： 《龙背上的骑兵2》攻略做得十分详尽实用，图文并茂，剧情小说让人看得沉醉，在此表扬一下阿迪和卡伦，我觉得以后的攻略可以拿这篇为榜样。

levelup.cn Paulstone： 建议多加点编辑对游戏的个人感受，编辑的语言太过“官话”反而拉远了读编的距离。建议多加入编辑自己的心得和游戏花絮。

Email 言珏靓： 本期印象最深的攻略还是《龙背上的骑兵2》，图文并茂，加入地图后让玩家欣赏得更直观，赞一个。其他的攻略也保持了一贯的水准，但排版还略显零乱，希望以后有所改进。

编：本期我们用合共18页的超大篇幅刊登了《龙背上的骑兵2》完全攻略和剧情小说，这一略有冒险的举动换来了读者们的一致好评。但也有人反映剧情小说的连载期数略长，刚读出感觉就“未完待续”了。看来今后我们也要注意剧情小说的长度、连载期数及时效性。除此之外，其他的几个攻略和研究在总评上都是不过不失，没有什么特别值得关注的地方。

本期为读者准备的礼物

小神游SP 1名



金属封面笔记本 5名



超Q版小编形象随意贴 5张/人



本期特别放送 100名



本期问题

1. 您对本期封面的评价是怎样的？
2. 看过特辑《ChinaJoy，谁的节日？》之后，您有何感想？
3. 您认为本期最差的攻略或研究是哪一篇？理由是什么？
4. 本期的赠品采用了攻略别册的形式，您认为如何？
5. 在Gamehalo里面，哪部分内容可能会令您昏昏欲睡？
6. 您认为杂志还应该增加哪些您所感兴趣的内容或栏目？

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

8A互动信箱送礼名单

获得SP的读者 杭州市千区濮家东村 陶轶鹏

◆我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中间抽选出一部分来赠送礼品。写普通信件 发Email和发短信都有均等的机会获得礼品

◆请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品

游戏立方 GAME³

Vol:085

栏目主持：多边形　E-mail: Game3@ucg.com.cn

一转眼八月份了，暑期档的大作还真多，不过各位玩家还是要多注意休息啊！这次的多边共享有两位来自levelup的朋友参与，提供的内容挺有意思，我们也希望共享区能有更多读者或玩家加入。上期的PSP相关内容受到了广泛关注，不过因为版面和截稿日所限，还有一些遗漏或是在日前更新的内容，这次会进行补充。本次的秘密花园由胜负师参与制作，为大家带来《OZ》的美图。另外，胜负师曾给予过游戏立方栏目很多无私的帮助，多边形在这里也要多谢他。

多边共享区

ENTER THE GAME

《影之心 新世界》的名称由来



《影之心》新作的副标题为"From the New World"，而其来源则是捷克作曲家安东·德沃夏克的同名交响曲名作。1893年12月16日，德沃夏克的这部作品在纽约市的卡内基音乐厅首演，并获得了巨大的成功。对于这部作品的译名，国内至今尚未达成共识，《自新大陆》、《新世界》、《自新世界》三种译名都有广泛的支持者。本作名称的原文为"AUS DER NEUEN WELT"，翻译成英文便是"From the New World"。

上世纪80年代中期，著名指挥家李德伦在清华大学曾做过一次音乐讲座，中间有关此曲标题他讲了一段小故事。原文《From the New World》，或《The New World》应直译为《自新世界》或《新世界》。但在过去的年代，"新世界"只能用以形容社会主义的新中国。拿来形容德沃夏克乐曲中所代表的美国，犯忌讳。因此大家只好译成《自新大陆》，并且沿用下来，而海外则一般都将本作称为《新世界》交响曲。基于此种考虑，因此卡伦才会对《影之心》的新作选择了《新世界》这个译名，当然《自新世界》和《自新大陆》这两个译名也不能算错就是了。　【卡伦 提供】

随身的玩伴，随身的U盘



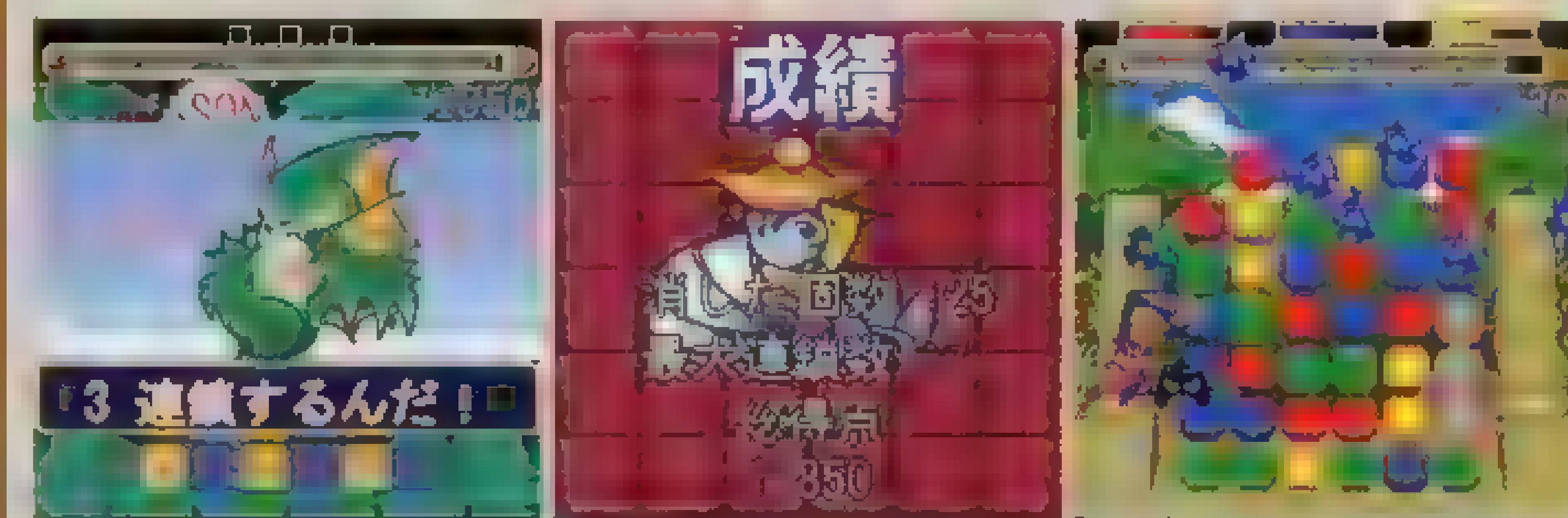
"《随身玩伴》U盘"是Io data公司日前推出的一款对应USB 2.0规格的U盘，U盘表面绘有SCE公司人气游戏《随身玩伴》中角色"多罗"的图案，这正与U盘随身携带的便携性相吻合。

"《随身玩伴》U盘"有绿色、粉红色、浅褐色三种颜色可供选择，并且每款不同颜色的U盘上所描绘的多罗猫的表情也各不相同。"《随身玩伴》U盘"的规格为21×74×14mm，容量为128MB，对应Windows Me/2000/XP，从6月25日开始限量发售，售价为2730日元，差不多200元人民币。喜欢可爱的小猫并上多罗的朋友如果有机会得见的话，一定要收藏一个哦！（猫太：我要我要我要……）　【胜负师 提供】

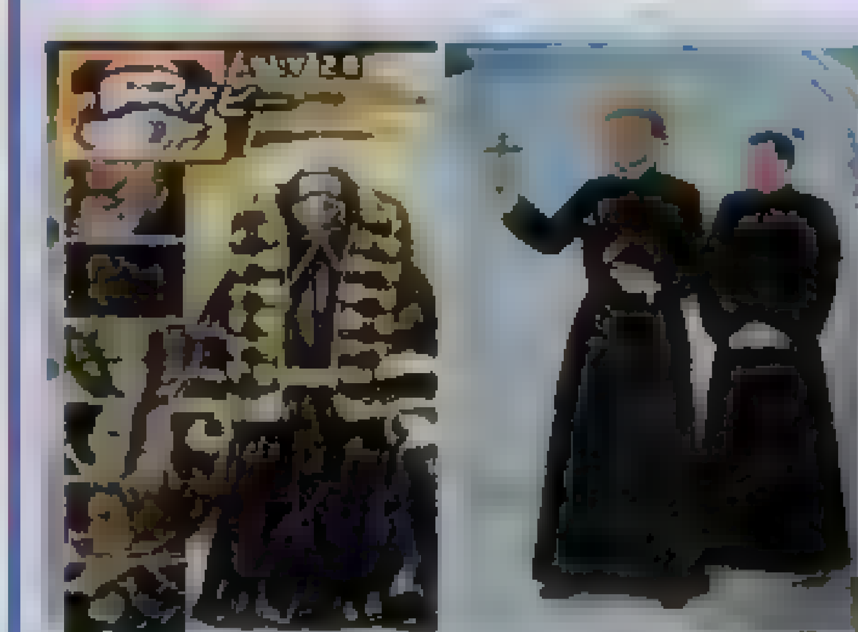
手机里的"恶魔"

大家都知道在日本手机游戏业是不亚于电视游戏和电脑游戏的一块宝地，很多游戏大厂都在参与手机游戏的制作，日本的手机用户可以玩到《勇者斗恶龙》、《最终幻想》、《生化危机》以及《鬼武者》等一线游戏的手机版。今天为大家介绍的是以《恶魔战士》中的人气角色中国僵尸丽丽为主角的PUZ游戏《丽丽的魔法大锤》！

这是一款类似《动物管理员》的游戏，玩家只要将3个以上同色的方块排成一排或者一列，丽丽就会用铁锤将它们消去。在游戏中，除了丽丽本人以外，还会有其他《恶魔战士》的角色出现。这种很适合用来在等公交车时消磨时间的游戏如果也能出现在国内的手机上就好了！　【阿修罗 提供】

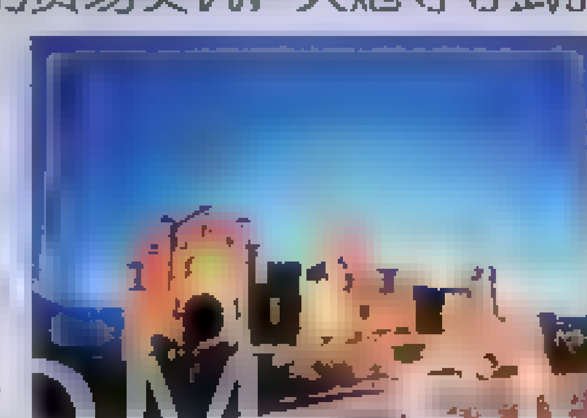


BASARA中扎比的人物原型？



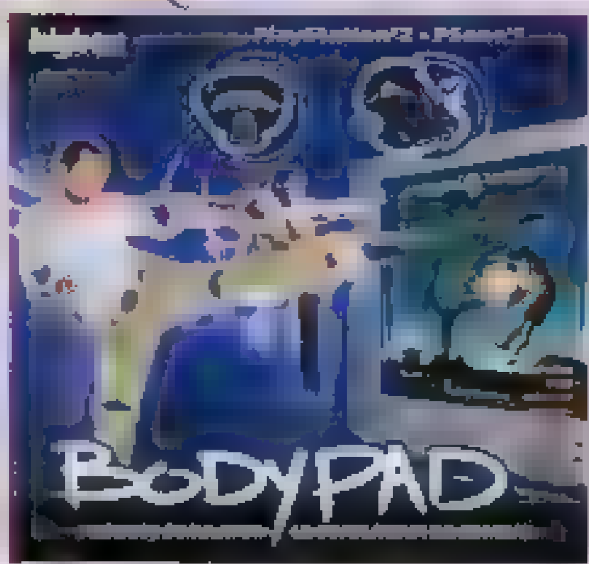
▲游戏中扎比与现实中的沙忽略的形象对比。

《战国BASARA》中的那个企图用爱和火箭炮征服世界的大块头扎比一定给您留下了很深的印象吧？官方公布的时候说这是一个原创角色，最近在搜集资料的时候发现，其实他还是有人物原型的，那就是基督教的东方布教之勋——方济各·沙勿略(St. FrancisXavier)。沙勿略是第一个到日本传教的西方教士，1506年生于西班牙那瓦尔的沙勿略城堡，1541年受葡萄牙国王派遣以教皇使者的身分远赴东洋。1549年4月登上了日本的鹿儿岛，开始了他在日本的传教生涯。他在很短的时间内掌握了日语，这给他的布道带来了极大的便利。为使听众更容易理解教义，他甚至一度用佛教的"大日如来"来替代基督教的"神"(Deus)。为接近贵族和大名，并在他们面前与佛教僧侣辩论时从气势上压倒对方，沙勿略常作日本贵族的装扮，显得器宇轩昂，谈吐不凡。他在日本的两年多内，虽然才使几百人皈依基督教，但他奠定了日本布教的基础，在其后渡日传教士的努力之下，到1582年前后，日本各地信徒已达15万人，教堂两百多座，织田信长等大名也都受其影响开始信教(当然还有后世的天草四郎时贞)。同时他也带来了日葡的贸易契机，火炮等等武器也就出现在战国的战场上了。今年是沙勿略到日本传教满450周年，以此为契机，日本宗教界、文化界进行了大规模的纪念活动，说不定Capcom也就趁此时机以他为原型设定出了扎比这个人物。对比这两人的名字就会发现：沙忽略的假名是(ザビエル)，而扎比(ザビー)的读音与其非常的接近。　【翼组/方寸 提供】



▲沙忽略出生的沙勿略城堡，是否也和扎比城十分相似呢？

用自己的拳脚玩格斗游戏吧！



法国XKPAD公司推出的PS2 Xbox控制器“Bodypad”是一种非常独特的体感游戏操作设备，这套设备最大的特点就是可以感应手脚关节的曲伸，以此作为游戏的指令输入，通过这套设备，玩家就可以用自己的四肢来进行游戏操作了。

Bodypad由6大输入装置构成，分别为对应四肢的感测器，以及握于左右手的按钮输入装置，这些设备需要连接到佩戴于腰部的无线传输装置，然后将信号传输到插在手柄插槽上的信号接受装置。由于不同的游戏有不同的按键配置，用户可以在信号接收装置上设定各个关节感应器对应的按键功能。

佩戴Bodypad之后，玩家就可以用出拳、踢腿等动作进行游戏操作了，手中的握柄可以进行方向键和其他额外按键的操作。这套设备最有趣的用途当然是各种格斗游戏和节奏舞蹈类游戏，玩家可以挥舞自己的拳头打击敌人。在该产品的官方网站上还提供了《铁拳5》、《死或生3》、《VR战士4》等格斗游戏的最佳玩法。如果感觉一般格斗游戏的招式比较复杂，这套装备用来进行拳击游戏的操作还是十分适合的。这套控制器目前的售价为49.99欧元。

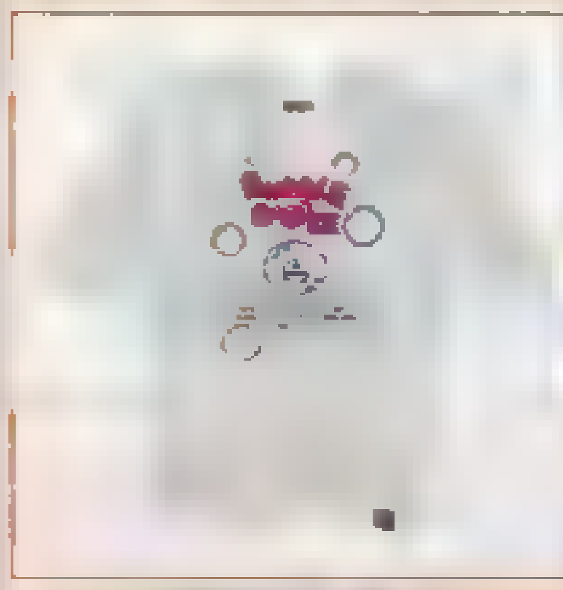

▲戴上各个关节的感应器后感觉就像是动作捕捉演员。



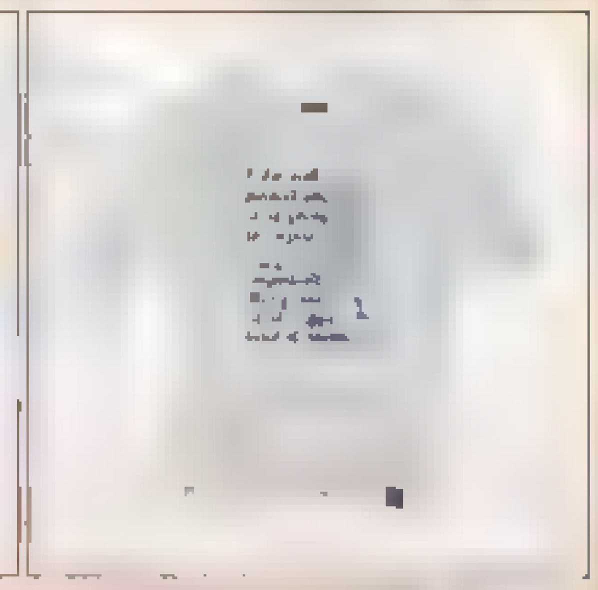
【星夜 提供】

PS游戏官方T恤

为了让玩家在炎热的夏季外出时也能够与喜欢的游戏形影不离，SCE公司在PlayStation官方网站www.playstation.jp的网上购物中，推出了印有精美游戏图案的系列T恤衫“PlayStation T Shirts Gallery”，售价为2900日元(约合人民币230元)。目前已经推出了包括《山脊赛车》、《神话传说》、《源氏》等14款游戏的T恤，并且每款游戏的T恤都有几种不同的图案可供选择，这些T恤的设计都相当不错，而且“PlayStation T-Shirts Gallery”的第三波也将于8月18日公开。总呆在家里打机不利于身体的健康哦，让我们和心爱的游戏一起到大自然中游玩吧！ 【风间仁 提供】

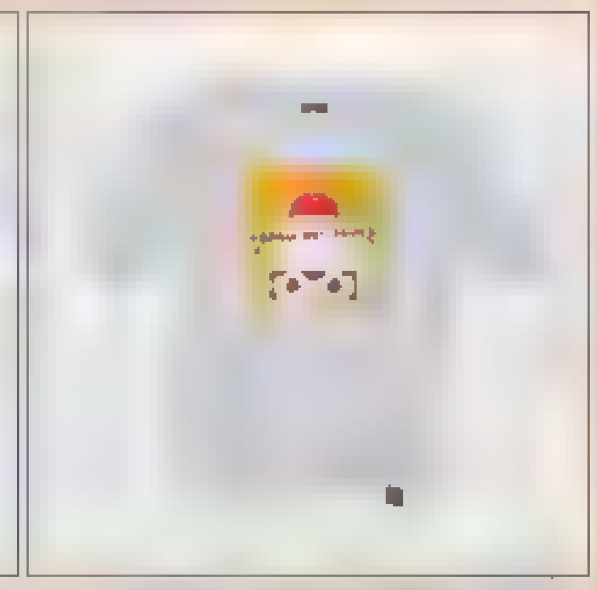

▲《泡泡龙》主题T恤。


▲《山脊》主题T恤。


▲《神话传说》主题T恤。


▲《天诛》主题T恤。


▲《源氏》主题T恤。


▲《捉猴啦》主题T恤。



友情推荐 SPECIAL SELECTION

《阴阳大战记》是[illegible]

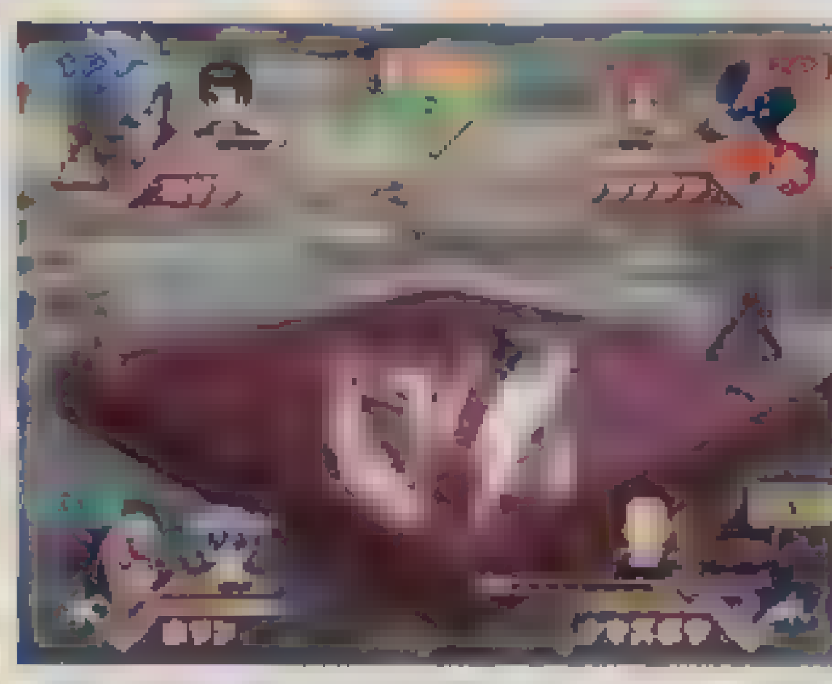
阴阳大战记 霸者之印	Bandai	ACT
PS2 阴阳大战记 霸者之印	2005年6月24日	日版
对应PS2专用手柄分插器		

友情大冒险

首先要声明一点，本作的玩法并非和前作的《白虎演舞》那样使用EyeToy才能体验出游戏的乐趣，而是一款纯粹的3D ACT。玩家在游戏中可以控制的角色是主人公陆(斗神士)和白虎小源太(式神)，为了找齐伏魔殿空间中的所有勾玉而进入各种不同属性的空间中进行冒险，随着故事的发展，可使用的原作式神和斗神士也会越来越多。玩家可以随意切换斗神士和式神之间的操作，行动缓慢的斗神士利用远程的攻击武器斗神符攻击远处的敌人和利用属性斗神符解开各种属性相关的谜题，而运动性优秀的式神则擅长于格斗攻击和发动各种必杀技。斗神士与式神之间经常要互相协助，比如让式神背起斗神士然后利用两者的合作做出大跳跃、让式神把斗神士扔到敌人处对敌人造成伤害等。不过在对付BOSS时，只能使用式神战斗，斗神士只能在场外扔出一些回复道具进行辅助。


▲在游戏中，解谜部分要比战斗部分有趣。

丰富的系统


▲四人混战的方式特别刺激，最后剩下来的人就是胜者。

在按下○键发动必杀技攻击并命中敌人后，游戏画面便会切换到另一个画面。只要输入正确的必杀技指令，在画面中会一边演示着式神发动必杀的华丽特效，一边出现按键指令让玩家输入。这个系统有点类似《火影忍者 究极英雄》中的奥义发动系统，只要输入了正确的指令就能让必杀技的伤害值增加。玩家在通过石碑学习了更多的必杀技后，也要用纸笔把输入的方式记下哦！(其实这些指令和动画原作是一致的，只要看过动画一定会轻松不少)

除此以外，游戏另一个有趣的地方就是收集。在各个属性空间中冒险时可以找到一些隐藏的斗神符和勾玉的碎片，这些都是用于在商店中购买各种装饰品的“货币”哦。装饰品除了能增加式神的能力外，还会改变他们的造型，至于玩家们是追求华丽的打扮还是实用的服饰，就得要自己考虑清楚了。(^^)另外利用100个勾玉碎片还可以走出天神镇休息一次，选择其他角色所在的地方休息还能得到一些回复道具和辅助道具哦！其中还有不少让人爆笑的事件哦。 【猫太 推荐】



▲式神们登场的造型和动作都是根据原作制作的。

©海童博行・冨沢義彦／集英社・WIZ・サンライズ・陰陽製作委員会・テレビ東京 2004 ©BANDAI 2005



HDTV推荐续报

S **胜负师** 上期小卖部的“工薪层HDTV友情推荐”在制作时胜负师就心存顾虑，因为小胜对家电并不了解，在回答刘志聪读者的问题时，分别请教了SOUL和一位从事家电销售的朋友，比较巧合的是他们都认为那台索尼电视不错，值得推荐，因此才会写出具体的型号，其实这样比较容易让人觉得有广告之嫌。所以今后如果是由UCG小编推荐某些产品的话，可能只会列出品牌、参考价格，但不会具体到型号，以保证编辑本身的公正性。(读者来稿推荐的话可不受此制约)而来自LEVELUP的rslove网友指出，胜负师所推荐的那几款电视“并不值得推荐”。理由有以下几点：

①1080i是目前日本主要的数字电视显示标准，但已经是好几年前的了。现在在国内彩电市场上1080i格式的高清电视也已经不吃香了，起码是1920×1080p的高清格式才是主流，到PS3普及时电视市场是什么样可以想象；

②3000多价位的29英寸索尼高清彩电属于底价位，在扫描方式上最高也只有60赫兹逐行扫描和100赫兹倍频扫描，虽然表现能力比一般彩电强不少，但在高亮度、高对比度的特丽珑显像管下还是一眼就能看见明显的屏闪；100赫兹虽然没有什么屏闪，但那是倍频扫描不是逐行扫描；

③索尼的优点也是索尼的缺点，高亮度、高对比度！但时间一长就成了视力杀手！如果你降低对比度那也就没有买索尼彩电的必要了；

④对于工薪阶层来说，国产的电视机在性价比上更高！

据称，rslove是一位有一定工作经验的家电销售人员，他的发言引来了不少专业人士共同讨论，其中也有人反驳了他的观点，(因版面有限，其他观点从略)而上次提问的刘读者已经根据推荐购买了那台索尼的29英寸彩电，他发来了反馈信息，试用之后觉得效果不错。所以我只能说，以上观点也不一定完全正确。看来家电里的学问高深莫测，我这等外行再不敢班门弄斧了。期待各路家电达人能够给予游戏电视选购更多专业的建议，普通消费者如在购买电视时有什么经验心得，也希望能够来信与大家分享。谢谢！

Q 胜负师你好！小弟十分喜欢狙击枪和一击必杀的感觉，所以想请问一下PS2里有哪些狙击类型的游戏？(第一或第三人称视角都可以)谢谢帮忙！祝UCG事业蒸蒸日上！【LAZLOW】

A **胜负师** 狙击在一些描写战争或间谍题材的游戏(特别是FPS游戏)中常常会占有一席之地。不过要是单纯描写狙击手的游戏，那一定要说说Konami的“《沉默的狙击手》系列”了。本作最早在街机上推出，因为创意十足，有区别于普通光枪游戏的新体验，因此获得了当年的多项街机大奖。2000年11月16日，推出了1代的移植版；2001年10月18日和2002年10月20日《沉默的狙击手》的2代和3代的PS2版分别推出。可能游戏有点老，你得好好找找。该系列并非以画面取胜，而是很好地把握了狙击战斗中千钧一发的紧张气氛，狙击枪的低射速迫使玩家必须保证射击的精度，又要考虑时间的限制，其难度在光枪游戏中首屈一指。只是PS2版没有生产相对应的狙击枪周边，给游戏的高难度雪上加霜，玩之前可要有心理准备啊！这个优秀的系列没能继续下去有点可惜，不过最近Namco公布了狙击题材的多平台新作——《狙击精英》，从现有情况来看素质还不错。本期的游戏光环VCD中收录了该作的宣传影像，请关注一下。

Q 胜负师你好，小弟自认游戏上手比较快，新游戏的通关速度也可以，很想试着写攻略投稿，小编们制作攻略有什么心得啊？能不能告诉我啊？小弟是诚心拜师学艺啊！各位小编可一定要回答啊！【MRA】

A **胜负师** 关于攻略的写法其实并没有一个定式，毕竟不是公文，不必太讲究格式，但其中有几点是需要注意的。第一，攻略的结构清晰，哪一块说的是什么内容要一目了然；第二，要将游戏的系统写得比较清楚，系统中的要点和细节要一一说明，帮助看攻略的玩家尽快上手；第三，流程描述要准确简练，表达流畅完整，游戏的剧情最好也能有简要的介绍，这样可以增强攻略的可读性(当然，把剧情小说单独写开的情况除外)；第四，现在的攻略读者，对隐藏要素、深度研究的要求还是比较高的，一份优秀的攻略，这方面的要素绝不能少；第五，要想让自己的攻略图文并茂，那就需要一定的硬件支持，比较可行的方法是使用视频采集卡截图。能做到以上几点，攻略的刊登概率才会大大提高。另外，投稿前最好发邮件咨询一下，看杂志是否需要某游戏的攻略。因为在UCG，为保证质量和进度，很多游戏的攻略都是由小编制作完成的，所以有投稿意向的玩家最好还是事先询问一下，以免与小编制作的攻略重复。

Q 胜负师你好，请允许我问一个小白问题，PS3和X360是不是一定要用HDTV才能玩，一般的电视就不能玩了啊？【3Q】

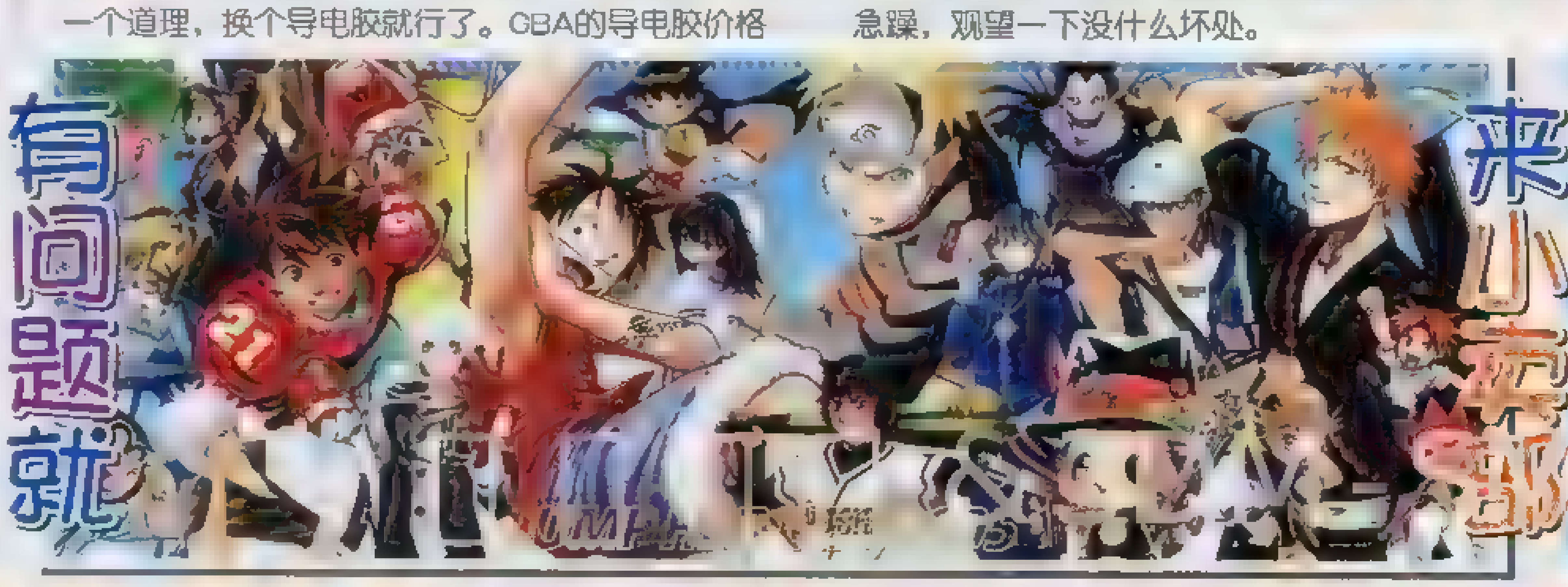
A **胜负师** 小编们闲暇时也曾讨论过这个问题，次世代新主机的性能是上去了，但是现在还在普通家庭“服役”电视机的显示效果可就跟不上了。不过，就像PS2也能在黑白电视机上玩一样，PS3和X360在普通彩电上同样能“有声有色”，只是达不到它应有的视觉效果，总是让人心里有点不爽。只希望高端彩电的价格能够降得更猛烈些，普及度高了，玩家才真正有了眼福。说起来次世代主机的宣传也麻烦，游戏的预告片也得是高清版的，不然怎么显得出画面素质？只可惜人类的视觉是有极限的，希望若干年后的PS4、X720等超世代主机能不仅仅从画面着手。

Q 胜负师：我的GBA借给同学，拿回来后方向键失灵了，得特使劲按键，游戏才有反应(T_T)，其他的按键都没问题，请问这还能修理吗？不会因为这个，我的GBA就要下岗吧？要是需要买零件的话大概要多少钱呢？正值暑假，十万火急，谢谢。【zinian521】

A **胜负师** 这位读者别着急，没那么严重，这种情况应该是十字键的导电胶老化所致，这和手机、电视遥控器长时间使用后按键不灵其实是一个道理，换个导电胶就行了。GBA的导电胶价格应该只是十来块钱，在卖GBA的游戏店应该有得卖，希望你的问题能够很快解决。这里再扯上两句，提醒那些借朋友主机玩的玩家，别人借你主机玩是因为朋友一场，把快乐与你分享，朋友的主机可能来之不易，所以还请多加爱护与珍惜。这叫“好借好还，再借不难。”万一损坏了的话就主动赔偿吧，不要因此损害了友谊，那就不值得了。

Q 胜负师大哥：您好！我家有一台PS2和一台Xbox，我想等X360或PS3出了之后就拿我这两台机去换其中一台，你觉得这样划算吗？胜负师大哥，请帮我出个主意，在下先谢了！再问一个问题就是PS3和X360到底哪个机能比较强？这关系到我的选择，希望胜负师能够回答我的问题！【王郑】

A **胜负师** 首先我想告诉你，二手PS2或是Xbox的价格并不高，如果你的主机成色还不错，那么两台主机变卖之后，大概也只能回收配齐一台新PS2或Xbox的钱。而无论是X360还是PS3，在刚推出时的价格经过层层翻炒，一般会达到原价的两倍左右，具体点就是大约6000元人民币。当然，根据以往的经验来看，这个价格会中速下滑，在主机货源充足的前提下，主机发售半年至一年后，有望降至合理价位。但即便是每台3000元，到时你的二手主机价值更低了，想拥有次世代主机，一样要补上一个不小的差额，对此你要有心理准备。至于PS3和X360孰强孰弱这真是不好说，两家公司的宣传战打得火热，其中不免有些水分，反正X360年末登场，PS3发售相隔也不远，到时候还是用事实说话吧！购入新主机的事还请不要太过急躁，观望一下没什么坏处。



花 邪魔院

❖ 体会异国文化的魅力 ❖

闲聊日语

作者：张宏

说日语要学会察言观色

我以前曾说过，留日人员察言观色的能力比出国以前更强了。我有个上海朋友谢先生就是留日的，他给我发邮件说他坚决不能同意这个说法。我回答他说：你虽然在日本留学几年，但你每天的活动场所不是实验室就是图书馆，要么就是宿舍，你是典型的“三点一线”，你从未真正跟普通日本人的日常生活接触过。如果你真正走入日本社会，你就能明白我的意思。谢先生于是又给我发邮件，让我举一个具体例子。好吧，我这里就举一个具体例子。比如你去看望一个日本朋友，没想到那个朋友不在家，他夫人在门口接待你，说：今ちょっと出かけておりますが、もうそろそろ帰ってまいりますから、しばらくお待ちくださいませんか。这句话的中文意思是：他刚刚出去，但是也该回来了，您是否稍等一会儿呢？如果在中国，听到这样的话，我们通常都会反问一句：要等多长时间呢？回答：大约10分钟吧，或者，他可能要下午才回来了。如果是10分种，我们就进屋去等，如果是下午才回来，我们就先回去，下午再来。但是，你现在是在日本，你如果用这种方式和口气反问日本女主人，那是相当不礼貌的，会给女主人留下很不好的印象。日本人说话许多情况下是很含糊的，比如上面那句话，这就是日语的特点，中国人要想听懂这种含糊的话，就必须掌握察言观色的能力。怎样掌握呢？以这个例子为例：第一，你要看那个女主人是慌慌张张跑出来接你，还是从从容容走出来接你。如果是前者，说明她此时可能有事，比如正在干家务活、做饭、看孩子等。这种情况下你就应当告辞，不要打搅人家。如果是后者，说明她此时可能没事，你要是进屋等一等，跟她聊聊天，说不定她还很高兴。第二，即使那个女主人是从从容容走出来接你，你也要看一下周围的环境，比如院里绳子上晾着许多洗过的衣服都已经干了，但天很阴好象要下雨。这时，你就应当想到女主人即使不出来接我也可能要出来收衣服，所以，你应当暂时告辞。第三，你还需要考虑那个男主人的行动规律。比如他是一个不喜欢社交、不喜欢运动的人，周末就喜欢呆在家里很少出门，如果出门，很少去远处，无非是去附近的超市买包烟，很快就能回来，所以你可以进屋等一等。第四、你还要考虑那个女主人所使用的词汇，以及敬语所达到的尊敬程度。比如“一会儿”这个意思，在日语中有多个副词，都可以描述，但相互之间有很细微的差别，这就需要你结合上面几点，综合判断女主人是否是真心欢迎你进屋去等。



主持人邪魔天使的随笔

不知道有多少读者能猜出这次小菲菲画的是谁？算了，这么容易的问题我还是不提了，看头上那两根长须就该猜到是我们的无双统帅了……（—_—b）看得出这次我们的小菲菲换了一种风格，如果熟悉他画风的读者就很容易看出角色脸部描绘的变化。

最近在玩的游戏当然是《第三次》了，不愧是集大成的作品，很多方便都做得既体贴又厚道，让人感到物有所值。最爱用的当然是《SEED》系的机体了，因为毕竟是第一次加入《机战》嘛。



■女版纱迦 火花天龙剑Fate

东瀛风采

爱人与“爱人”

我们中国人向别人介绍自己的配偶时，一般都会说：“这是我爱人。”当然，现在很多都说“这是我老婆”或“这是我老公”。在国内我们这么说当然没问题，但如果不明就理在向日本人介绍自己的配偶时还说“こちらはうちの爱人（あいじん）です。（kochira wa uchi no aijin desu，这是我的爱人）”的话，那日本人就会觉得很奇怪了。这是因为在日语中“爱人”并不是指配偶，而是指情人。这么说，日本人当然觉得很奇怪了，而且还会给人留下不好的印象。当然，对方如果带的也是“爱人”那就另当别论。（　　）另外，日语中情人还有另一个说法，那就是“ニゴウさん（nigousan）”。“ニゴウ”写成汉字就是“二号”，相信不用我解释大家就应该明白为什么这么叫了吧。





◀奥兰多俘虏了万千少女的芳心，据说连一些少妇也对他很感兴趣。



◀一部《星战》让海登·克里斯滕森成为了新一代大众情人的代表，他的邪气无人能敌。

经典台词欣赏

续·GUNDAM!SEED!爆种!

——殺（ころ）されたから殺して、殺したから殺されて、それで本当（ほんとう）に最後（さいご）は平和（へいわ）になるのかよ！

——korosaretakara koroshite koroshitakara korosarete sorede hontouni saigo wa heiwa ninarunokayo

——被杀，所以去杀人；杀人，所以又被杀，这样到最后真的能和平吗？

很高兴又在《第三次》里面看到这句卡嘉莉的台词了，而且还是重新配音的哦。每次看到这里都觉得心酸，这样的不停杀戮只会给双方带来痛苦，不仅是自己，而且也让周围的朋友、亲人伤心。虽然是部很商业化的动画，但《高达SEED》在很多细节方面还是能给我带来一丝感动，这也是我喜欢它的原因之一。不过《第三次》里协调者居然不是作为特殊能力，感到有点意外，而SEED的能力也不是太强……不会是因为某“鸡”在《SEED DESTINY》里太拉风了，所以为了下一作考虑故意调整的吧？（ _-b）





玩转PSP

——PSP个人软件特报之9A号

文 HITCH 编 SOUL

编者语：自上期"游戏立方"栏目登出的《PSP——穷极掌上娱乐设备？》一文之后，PSP的自制软件在这半个月里，又有了新的发展，以下就是这半个月来最新情报的总汇。

警告 在使用模拟器等PSP个人软件时，如果PSP在读取记忆棒时主机被断电，会有烧记忆棒的危险，因此请务必在PSP断电之前及时充电！

提示 使用这些非官方认可的个人软件，有可能造成PSP的死机现象，这时可以长按电源键来关机，之后重新开机即可。

提示 本文中所提到的软件，除非有单独提示，否则均可在网站"files.pspupdates.com"中下载。该网站也提供了搜索功能，你可以在右上角的搜索栏输入你所要的软件名称。

提示 关于自制软件的一些基本使用方法，请参考上期"游戏立方"的相关文章。

真正的ISO引导程序终于出现

真正的PSP游戏ISO引导程序Fastloader终于出现了！以往的PSP游戏引导程序，都需要解开ISO文件然后再复制，而Fastloader真正做到只要复制ISO就可以了。最令人震惊的是，目前测试可以完美使用的PSP游戏多达44款以上！其中包括：《捉猴啦》(美版)、《机密武装》(日版)、《脱狱潜龙》、《真·三国无双》(日版)、《大竞速 梦幻嘉年华》(韩版)、《潜龙谍影ACID》(美版)、《比波猴学园》(日版)、《星际战士》、《烈火战车》、《未名传奇 刀锋兄弟会》等等。不过当前版本的Fastloader在运行时还要一张UMD(任意UMD)碟来引导。以下是一步到位的使用教学。

一、注意，该引导程序只适用于系统软件为1.5版的PSP，系统软件版本为1.0的用户可以考虑将1.0升级到1.5。1.5升级软件的下载方法：进入网站"www.levelup.cn"，点击最上方的"下载"区，然后在软件那一块可以找到，在相应下载页面有升级指南。

二、下载Fastloader v0.5软件，下载方法同上，在相应的下载页面还可以看到所有可运行游戏的列表。

三、下载文件之后解压，直接将解压出来的3个目录复制到记忆棒的"根目录"下。而其中名为ISO的文件夹就可以用来放PSP的光盘镜像文件(ISO文件)了。注意ISO文件是以.iso为拓展名的单个文件，并不是指解开ISO文件后的文件夹。

四、首先将你光驱中的UMD碟取出。(打开光驱盖就可以了)启动PSP，运行Fastloader，然后就出现了ISO选择界面，按上下键选择ISO，按X键决定，这时放入UMD，合上光驱盖后游戏就自动开始了。

五、游戏途中，随时都可以按组合键L+R+START回到ISO选择画面，这样换游戏就非常方便了，当然，前提是你的记忆棒够大，装得了多个游戏。游戏途中或是ISO选择画面中，随时都可以按组合键L+R+HOME回到PSP主菜单画面。

应用程序

英汉词典PSP YDICT V0.2

PSP YDICT采用stardict的英汉词库，支持其中的多本英汉词典。包括：《朗道英汉字典5.0》，43万词汇量；《牛津现代英汉双解词典》，3万词汇量；《CDICT5英汉辞典》，5万词汇量；《XDICT英汉辞典》，17万词汇量。(词典文件也可以在"files.pspupdates.com"下载，只要输入关键词YDICT搜索就可以了)PSP YDICT最有趣的地方就是它支持利用滑杆控制的环状键盘输入字母，这比原来只能用模糊查找方便多了。

■**使用方法**：将解压后的文件夹复制到"/PSP/GAME"目录下，将所下载的词库解压，注意解压后有多层文件夹，复制最下面一层文件夹到EBOOT.PBP所在的文件夹下即可。进入词典后，按SELECT键可以进入系统菜单，之后就可以更换词典或是切换查词典的方法，除了环状键盘之外，PSP YDICT还提供了一种名为"折半定位方式"的查词方法，具体大家可以看程序下载后的README文本。以环状键盘为输入方法时，滑杆是选择字母、按○键是确定字母、按□键是往后删除1个字母、按X键是显示单词解释。

模拟器

MD模拟器PSP Genesis V0.18c(完美)

PSP Genesis一直都是PSP上最好的MD模拟器，截止到7月30日，PSP Genesis的最新版V0.18c已经基本上可以称之为完美了，不论是模拟器的功能、游戏的兼容性、还是在模拟速度上，虽然在运行MD中后期的游戏时，有些游戏还没有达到全速运行的程度，但模拟器默认设定的自动跳帧将可以让你玩得足够爽。功能上，新版支持摇杆、即时存档、按键式快速存档、支持ZIP压缩格式的ROM、支持MD六键手柄等等。另外注意ZIP格式的ROM每次打开都会有几秒钟的解压时间。

■**使用方法**：把解压后的整个文件夹放在"/PSP/GAME/"目录里，游戏可以放在任何目录。运行后按SELECT键可以进入或退出菜单，菜单中按LR可以切换不同的子菜单。

NEONEO CD模拟器 NeoCDPSP 0.5(更接近完美)

NEONEO CD模拟器从刚出现的第一天起就让人兴奋不已，因为仅凭着第一版(0.1版)，NeoCDPSP就能够把NEONEO CD游戏运行到基本完美的地步。开发者YoyoFr又于近日推出了0.5版，相较之0.1版，0.5版主要在游戏音乐的支持上更好了，原来许多游戏可以运行但没有声音的问题大多得到了解决，比如超经典的《真·侍魂》及《天外魔境 真传》等。不过0.1版不能运行的少数几个游戏在0.5版中依然不能运行，如《真说侍魂武士道烈传》。另外，大多数人在试用之后反应，0.5版下一些格斗游戏的搓招操作变得更加容易了。



电脑游戏模拟器 ScummVM-PSP beta 4(接近完美)

注意，这里的电脑游戏模拟器并不是指模拟所有的电脑游戏，而是特定范围的电脑游戏。如果你曾经迷恋过电脑上的欧美式冒险电脑游戏的话，可能会知道Scumm引擎，这是由Lucas开发的一个冒险游戏引擎。该引擎下的游戏在上世纪90年代上半期曾红极一时，出现了许多经典，其中多为Lucas出品，如"《猴岛小英雄》系列"(The Secret of Monkey Island)，1995年Lucas推出的《极速天龙》(Full Throttle)更是Scumm游戏的巅峰之作。

如今的Windows电脑系统一般是不能再玩以往DOS系统下的电脑游戏的，因此ScummVM模拟器就诞生了，该模拟器专门用于在当前的电脑系统下玩以往的Scumm游戏，而且还可以运行部分非Scumm引擎开发的PC冒险游戏，如著名的《断剑》(Broken Sword)一二代，ScummVM可运行游戏的列表，大家可以到"www.scummvm.org"网站的"Compatibility"区查看。ScummVM-PSP则是ScummVM模拟器在PSP上的移植版，目前已经推出beta 4版。

■**使用方法**：将下载的EBOOT.PBP文件放在"/PSP/GAME/任意目录"下，每个游戏的文件必须放在各自的文件夹内，文件夹名任取。运行模拟器后用滑杆和方向键都可以移动光标，其中滑杆+△键可以让光标移动速度减慢，L键相当于"Esc键"、R键相当于"Enter键"、○键相当于鼠标键1、X键相当于鼠标键2、□键相当于"."键(在一些游戏中可用于跳过对话)、SELECT键相当于"0键"(游戏要求输入存档文件名时有用)、START键相当于"F5键"(用于调出系统菜单)。

要开始一个游戏，必须先点击菜单上的"Add Game"，找到你要玩的游戏的文件夹(注意打开文件夹要双击，也就是按两次按键)，找到后，选上，然后再点击菜单上"Choose"，这时模拟器就会识别出该游戏的名称，点"OK"。回到主菜单后，只要在相应的游戏名称上双击就可以玩了。另外如果要看游戏中的字幕，可以在主菜单下选"Options"项，在"Audio"下将"Display Subtitles"项选上即可。

■**游戏的下载**：大家可以在"www.scummvm.org"的"Downloads"区下载到大多数游戏的试玩版(包括《极速天龙》试玩版)，其中还有两款"《断剑》系列"的开发公司Revolution Software免费提供的完整版游戏——《Beneath a Steel Sky》(钢铁天空下)、《Flight of the Amazon Queen》(亚马逊女王之战)。注意要玩这两款游戏还要在如上的地址下一个相应的附属文件，放同一文件夹即可。



&3DM-SMY
www.plumbook

胜负师的秘密花园

一起来分享胜负师的秘密画卷！

关键词：超越顶点（OZ）

主持人SOUL语：这期是由胜负师带给大家的《魔野仙踪OZ》的秘密插画，这批插画于游戏发售之前在官方网站上发布，由Konami邀请不同画师绘制，从发售之前第23天起每天1幅，可谓做足了功夫，以下便是从中挑选出来的插画。



发售前8日纪念图。水粉画能表现出一种独特的色彩，另外刀光中的多萝西和怪猫你注意到了吗？



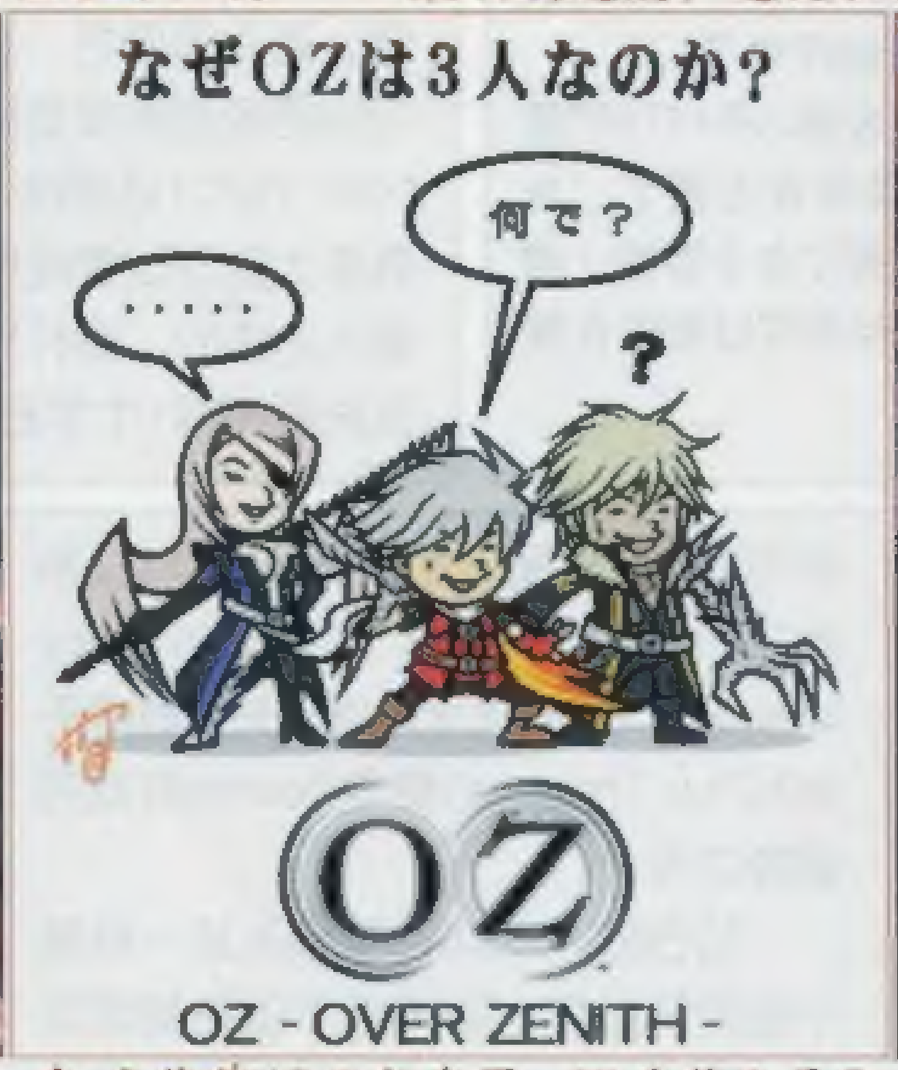
发售前22日纪念图。三位主角正在向神临城的最顶端进发，透视和构图还是比较新颖的。



发售前1日纪念图。注意右下角的台词，呵呵，为什么OZ是3名成员，你了解了吗？



发售前21日纪念图。以奇幻风格描绘的主角们别有一番风味。



发售前16日纪念图。OZ为什么是3人？他们自己也不知道……晕倒……



发售前15日纪念图。貌似港漫风格的LEON怎么让人想起《KOF》某角色。



发售前10日纪念图。三位现役OZ成员，罗莉JUJU看上去最为抢眼。





发售前13日纪念图。多萝西与最低等杂兵VOLO的组合极富童话气息，他们俩在各自对应的迷你游戏中都是可以操作的哦！

发售前7日纪念图。可以说是纪念图中最酷的作品之一，主角的动作以及表情都表现出《OZ》激战中的动感。

发售（6月30日）后的纪念图，极具和式风格，背景中的仙鹤是日本的国鸟。画面左边是主角FEEL，右边是他的父亲CAIN。



www.plumbook.cn

北京艺隆聚兴游戏服务中心（原瑞明兴隆）

本月特价：PSP 超 豪华版 WWW.16177.com

（PSP 豪华版一台＋原装1G 记忆棒＋原装贴膜＋原版盘自选一张＋网线一条＋原版盘免费贴换一次） 2990 元

邮购 维修 回收

本服务中心面向全国大量按市价60%－80%高价回收，代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧，以旧换新，高价回收贴换NGC、PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP 及正版软件，本店有大量NGC、XBOX、PS2 正版游戏，详情请电询！

PSP 港版 1890 元 豪华版：1850 元 普通版：1590 元
50 元起 PSP 游戏等价贴换

GBA－SP＋690 元 贴换 全新 NDS
银色：1105 元，彩色：1140 元
50 元 NDS 游戏等价贴换

神游 GBA－SP 送游戏 神游 IDS 价格电询

PS II＋690 元 贴换 全新 PStwo70000 系列主机
PStwo 1450 元

PS2 50009 型中国版（含原装支架）1490 元
PS2 50009 型（套装）（双手柄＋记忆卡＋支架＋送游戏）1890 元

XBOX 台版（单机配） 1360 元
XBOX 主机（港版）单机配 1450 元
XBOX 港版（蓝色限定）含原手柄、正版光环2 1666 元

NGC＋GBAPLAYER 1630 元
NGC 单机配（S） 980 元
NGC 单机配（美） 950 元

DC 原装美版（单机） 590 元
DC 原装美版（单机） 490 元

PS2 回收 550－850 元、PS 回收 110－180 元、DC 回收 110－180 元、NGC 回收 450－550 元、XBOX 回收 [illegible] 元、GBA 回收 [illegible] 元、GBA－SP 回收 320－400 元、GBC 回收 130－200 元、GB 薄机回收 80－130 元

本店高价回收二手正版游戏

游戏	价格
PSP 正版盘	
天地之门	350/10
星际战士	350/10
天诛之忍大全	380/10
战国	350/10
洛克人	320/10
宫廷野望	380/10
龙战士3	350/10
街头篮球	350/10
英雄传说 朱红之泪	350/10
比岸岛	335/10
死神	345/10
麻雀大会	335/10
暴走赛车	320/10
FIFA 足球	390/10
水银	350/10
音乐方块	330/10
回转侠2（美）	350/10
刀锋兄弟会（美）	355/10
NBA	330/10
电车GO	325/10
波波罗物语	335/10
炼狱	335/10
苍穹之巨龙	335/10
极品飞车	335/10
新天魔境之混沌时代4	340/10
真三国无双	355/10
英雄传说	335/10
山脊赛车	335/10
麻雀格斗俱乐部	335/10
合金装备	335/10
恶魔战士	325/10
大众高尔夫	335/10
捉猴P	335/10
泡泡龙	285/10
南梦宫博物馆	285/10
三国V	345/10
永恒传说	335/10
NDS 正版卡	
火影RPG2	350/10
恶魔城	电询
[illegible]	电询
[illegible]卡比	350/10
星战前传3	350/10
一笔吃豆	340/10
任天狗	340/10
火影忍者3	340/10
[illegible]	350/10
牧场物语	350/10
高达G 世纪	390/10
网球王子2005	420/10
比卡丘赛跑	320/10
大合奏	350/10
玛丽奥64DS	265/10
瓦里奥制造	320/10
愿为你而死	320/10
天堂独太	199/10
钻地先生	320/10
PS2 正版盘	
幻想水浒3（9成新）	290/10
第2次机战α（9成新）	210/10
恶魔城（9成新）	290/10
龙背上的骑士（9成新）	230/10
天诛3（9成新）	190/10
GT4 概念版	70/10
三国无双3	190/10
三国无双3 猛将传	180/10
拳皇KOF2000	230/10
SNK VS capcom2	190/10
枪版生化危机	180/10
化解危机2	170/10
封神演义2	260/10
创造球会	150/10
合金装备 实体（9成新）	210/10
代号维罗尼卡（9成新）	220/10
最终幻想X（日版）（9成新）	590/10
最终幻想X（国际版）（9成新）	210/10
鬼屋外传（9成新）	90/10
皇牌空战4（9成新）	210/10
寂静岭2（9成新）	150/10
鬼武者（9成新）	210/10
鬼武者2（9成新）	180/10
实况足球6（9成新）	90/10
VR 战士4（9成新）	150/10
VR 战士4（进化版）（9成新）	190/10
装甲核心3（9成新）	180/10
战斗封神（9成新）	180/10
王国之心（9成新）	190/10
R5 摩托（9成新）	150/10
刀魂2（9成新）	190/10
生与死2（加强版）（9成新）	120/10
忍者突袭（9成新）	150/10
合金装备2（9成新）	130/10
第2次机器人大战α（9成新）	270/10
铁拳4（9成新）	150/10
机动战士（联邦对吉翁）（9成新）	230/10
SD 高达G 世纪NEO（9成新）	230/10
DC 正版盘	
莎木	180/10
莎木 II	280/10
代号：维罗尼卡	180/10
樱大战3	85/10
樱大战4	150/10
机战α	150/10
拳皇99	230/10
拳皇2001	190/10
NGC 正版盘	
生化4（美版）	390/10
火影忍者	150/10
RUNE	150/10
生化1	299/10
生化0	199/10
生化危机3（9成新）	190/10
生化危机1（9成新）	240/10
生化危机0（9成新）	180/10
塞尔达（9成新）	170/10
机战GC（9成新）	390/10
阳光玛丽奥	150/10
银河战士	150/10
兰色风暴	100/10
XBOX 正版盘	
铁骑1＋2 限定版	390/10
魔幻战士	180/10
刀魂2	150/10
生或死沙滩排球	230/10
忍者龙剑传	270/10
生与死3（日版）	198/10
王牌飞行员	150/10
世界街头赛车2	150/10
魔牙灵	150/10
光环	150/10
PS 正版卡	
最终幻想1、2、3、4	80/10
SD 英雄传	70/10
犬夜叉	70/10
宇宙战舰大和号	70/10

二手机专卖区（主机邮费 35 元，掌机邮费 20 元）

商品	价格
二手 PS2 主机 39001／30001／30000／30006＋双振动手柄＋10 款游戏＋AV 线＋电源	990 元
二手 PS2 主机 50001／50002／50006＋双振动手柄＋10 款游戏＋AV 线＋电源	1050 元
二手 XBOX 主机美版／日版／港版＋双振动手柄＋10 款游戏＋AV 线＋电源	1250 元
二手 NGC 主机美版／日版＋原装振动手柄＋AV 线＋电源＋正版游戏（任选一张）＋原装记忆卡	830 元
二手 GBA－SP 主机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	550 元
二手 GBA 主机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	390 元
二手 GBC 主机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	280 元
二手 NDS 主机＋原版卡	950 元
二手 GB 薄机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盘）	150 元
二手 DC 美版／日版／亚洲版＋双手柄＋AV 线＋电源＋原装记忆卡＋原装振动包＋游戏 10 款	350 元
二手 PS 主机 5501／7501／9002＋双手柄＋AV 线＋电源＋原装记忆卡＋游戏 10 款	280 元
二手 PSone 主机美／日／亚版＋屏幕＋双手柄＋AV 线＋电源＋原装记忆卡＋游戏 10 款 600／单机	360 元
二手土星主机美／日／亚版＋双手柄＋AV 线＋电源＋原装记忆卡＋游戏 10 款	270 元
二手日版原装 SFC 超任主机＋手柄＋电源＋原装卡带一盘	255 元
二手 FC－5 加强版（附原版盘、原版卡）全套	450 元

GBA4M 记忆棒 28 元　GBA8M 记忆棒 55 元　GBA 月光宝盒（记忆棒加金手指） 4M/8M 55/85 元　PS2、XBOX、GBA、NGC、GBA－SP、DC、PSone 配件

新品介绍

商品	价格
PSP 索尼512M记忆棒	450 元
PSP 索尼1G记忆棒	890 元
PSP SANDISK 原装512M记忆棒	580 元
PSP SANDISK 原装1G记忆棒	930 元
PSP 网络连接线	25 元
PSP 大容量电池包	150 元
PSP 原装罗技机盒	250 元
PSP 便携铁盒	75 元
PS2 原装摄像头	275 元
PS2 原装modem	345 元
GBA 原装背光灯	160 元
PS2 原装太鼓达人专用棒	430 元
京王子太鼓达人专用棒	150 元
PSP 专用金属盒	75 元
PSP 原装HORI	75 元
京王子PSP 保护套	25 元
NDS 京王子保护套	25 元
NDS 多功能包	25 元
PS2 HORI 原装手柄（含耳机）	330 元

GBA 配件	价格／邮费
GBA 充电器＋电池	29/5
GBA 对战线（2条）	10/5
GBA 对战线（4条）	15/5
GBA 专用灯	15/5
GBA 放大镜＋灯	30/5
GBA 七彩腰包	15/5
GBA 盔甲	35/5
GBA 摇杆	10/5
GBA/GBA-SP 原装金手指	95/5
GBA 电视接收器	290/5
GBA-SP 专用耳机接口	20/5
GBA-SP 放大镜＋摇杆	30/5
GBA-SP 七彩腰包	20/5
GBA-SP 专用耳机	15/5
GBA-SP 专用原装电池（600 毫安）	180/5
GBA-SP 专用超容电池（1200 毫安）	75/5
XBOX 原装遥控手柄（可充电）	180/5
XBOX 分量线	50/5
XBOX 光枪	150/5
XBOX 原装记忆卡	120/5
PS2 原装遥控器	90/5
PStwo70000 型专用遥控器	95/5
PS2 光枪 1	50/5
NGC 220V 电源	120/5
PS2、NGC、XBOX 专用VGA	240/5
PS2 原装分量端子线	90/5
PS2 原装S 端子线	90/5
PS2 原装8M 记忆卡	140/5
PS2 手柄4 分插	85/5
PS2 原装光头（拆机）	420/5
PS239001 原装光头	290/5
PS2 无线手柄	135/5
DC 光枪	50/5
DC VGA	75/5
DC FC 模拟器	30/5
DC GBA 模拟器	40/5
DC SFC 模拟器（全新 8 键装）	50/5
DC MD 模拟器	30/5
FF10/FF8 精装怀表	65/115
FF10/FF8 项链＋戒指	35/25
FF10/FF8 夜光手表	75/65
FF10/FF8 情侣表	130/120
FF10/FF8 ZEP 打火机	35/5
FF10/FF8 烟盒	35/5
FF8/FF10 项链套装	45/55
FF8/FF10 钱包	45/55
合金装备烟盒	40/5
合金装备火机	48/5
合金装备笔盒	40/5
便携液晶电视5寸（带遥控器）	650/5
便携液晶电视7寸（带遥控器）	760/5
便携液晶电视8寸（带遥控器）	890/5
PSone 金手指	65/5
PSone 原装屏幕	850/5
PSone 组装屏幕	430/5

GBA 经典卡带，详情请电询。（免邮费）

店址及汇款地址：北京市前门西大街123号 邮编：100031 电话：010－68033838 13381111076 收款人：赖伟涛
建行卡号：4367420011600076929 持卡人：赖伟涛 乘车路线：地铁：15路、25路、44路、特4路、808路、820路、821路、846路、922路宣武门站下车向东300米路北或地铁和平门站下车向西200米路北（北京急救中心向西100米即到）

车站 本店 宣武门 和平门 加油站 北

北京嘉兴游戏机经营店

招聘启示 [illegible]

大酬宾 凡购GBA卡一盘加8元即可获赠价值50元的GB卡一盘，加18元可获赠价值90元的GB合卡一盘，数量有限，送完为止！

★（海淀区）中关村销售中心 地址：北京市海淀区苏州街18号长远天地大厦A座207室
热线电话：010－82628869 大宗购物热线：010－82628898

★（东城区）美术馆销售中心 地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号
热线电话：010－64031591 传真：010－64035610
邮购地址：北京市东城区东四邮局22号信箱
收件人：蔡晓初先生 邮编：100010
交通银行：405512 4091 9649 609
农业银行：95599 8001 42038 68216
持卡人：蔡晓初

北京嘉兴游戏机（中关村）销售中心隆重开业！

特价商品酬宾月（一本月有效）

PSP 豪华版套装 1780 元
普通版 1590 元（限20台）

NDS（多款颜色全套）1090 元（限20台）
神游DS、神游SP 热卖中 请电询！

Xbox 绿光限定 惊爆价 1550 元（限30台）

NGC 各颜色 1050 元（限15台）
主机＋原柄＋AV＋电源＋IC

PStwo70000 型全系列 1290 元（限30台）
（振动手柄、AV 线、电源、支架）

PSII 50009 型（原装振动手柄、AV 线、电源）

PSP 港版、台版、美版热销中！

原装主机

微软 X－BOX、日版＋直读（热卖中）

原装 PS2 50009 型大陆行货（主机＋原装振动手柄＋中文正版游戏一个＋电源 220V＋AV 线）促销中！
原装 PStwo 70000 型（超薄）（主机＋原装电磁振动手柄＋AV 线＋电源线）促销中！
原装 PStwo 70006 型（超薄）（主机＋原装电磁振动手柄＋AV 线＋电源线）促销中！
原装 PStwo 70007 型（超薄）（主机＋原装电磁振动手柄＋AV 线＋电源线）促销中！

GT4 900 度方向盘 行货 1460 元 日本原装 1590 元

商品	价格
原装 PS2 50000AQ 型水晶蓝（主机＋原装电磁振动手柄＋AV 线）送电源 完美套	1950 元／邮资 50 元
原装 PS2 50001 型（主机＋原装电磁振动手柄＋AV 线）完美套	1780 元／邮资 50 元
原装 PS2 50002 型 SS 银色（主机＋原装电磁振动手柄＋AV 线）完美套	1950 元／邮资 50 元
原装 PS2 50007 型（原装电磁振动手柄＋AV 线＋电源线）完美套	1690 元／邮资 50 元
原装 PS2 GT 限定陶瓷白型（原装电磁振动手柄＋AV 线＋电源线）完美套	2380 元／邮资 50 元

以上主机均有第一次开机画面，原厂封条

商品	价格
微软 X－BOX 主机＋直读	1460 元／邮资 50 元
微软 X－BOX 绿色透明限定版＋两张原版游戏	1780 元／邮资 50 元
微软 X－BOX 光环限定版＋壹张原版游戏	1690 元／邮资 50 元
微软 X－BOX 哈雷白透明限定版	1695 元／邮资 50 元
索尼 PSone（原装振动手柄＋AV 线＋电源）	580 元／邮资 30 元
任天堂原装 128 位 NGC（原装电磁振动手柄＋AV 线＋电源）	980 元／邮资 30 元
任天堂 128 位 NGC＋GBP（原装电磁振动手柄＋AV 线＋电源）	1590 元／邮资 30 元

铁骑2 1950 元
PSII 罗技手柄（4种颜色）390 元

嘉兴维修中心 三免服务

对各类主机的故障如：死机、花板、黑屏、无图像均可完全修复（所换或维修的配件均为原装全新并保修）。本公司还对全国的各商家或有维修能力的个人提供原装配件。

1. 免费对各种主机保养
2. 免费为各种主机检测
3. 对维修主机免手工费，开光费（只收取维修配件费）

维修技师承诺您所维修的主机或周边配件全部当面修理100%全部修复让您放心使用。

PS II 配件	价格
3XXXX 光头	280-380 元
5XXXX 光头	380-580 元
7XXXX 光头	90-190 元
光头线圈（全新）	120-260 元
光头光管（全新）	180 元
3XXXX 光头驱动芯片	50-120 元
5XXXX 光头驱动芯片	40-160 元
光头主驱103芯片（全新）	380 元
PS II 主机 CPUEE 芯片（全新）	380-550 元
PS II 主机精密图像芯片	150-280 元

PSP 配件	价格
PSP 主机光头原装全新	650 元
PSP 主机主板原装全新	580 元
PSP 原装夏普液晶（全新）	680 元
PSP 原装三星液晶（全新）	590 元
PSP 原装背光板（全新）	380 元
PSP 原装方向键＋按键（全新）	120 元

PSP 原版游戏	价格
天地之门	350
战国 CANNON	350
天诛	360
洛克人钢之冒险	360
战国封神传	350
太鼓达人	350
机动战士吉翁	360
湾岸赛车3（美版）	390
脱狱潜龙（美版）	340
武装机密（美版）	360
智能执照（日版）	340
朱红血（特别版）	360
定时爆破	330
磁悬浮赛车	330
街头篮球 V3（美）	340
街头橄榄球（美）	390
NBA 篮球（美）	350
FIFA 2005（美）	340
比岸岛	330
水银（美）	350
首都高速赛车	345
小丑赛车（美）	330
死神	360
东尼滑板（美）	380
三国志V	330
新天魔界	350
蜘蛛侠 II（美）	370
EA 高尔夫 2005（美）	390
捉猴 P	330
世界足球（美）	360
刀锋兄弟会（美）	335
围棋	330
炼狱	330
麻将大全	330
永恒传说	330
极品飞车	330
波波物语	330
捉猴	330
苍穹之巨龙	355
泡泡龙	320
扑热扑热	320
比波猴	355
真三国无双限定版（带光荣皮包）	630
真三国无双	335
合金装备	330
山脊赛车	330
装甲核心	310
英雄传说	330
大众高尔夫	330
恶魔战士	310
天国麻将	340
太空方块	320

NDS 原装卡	价格
洛克人5	330
火影忍者 RPG	330
钢之炼金术士	330
桌球	260
沙罗曼蛇	290
分裂细胞	330
任天堂大战争 DS	330
超执刀	360
大蕉伍佑卫门	370
任天狗	330
火影忍者3	340
星之卡比	320
怪盗英雄	350
杀人事件	370
雷曼	290
陨石方块	340
一笔吃豆	320
南梦宫十合一	290
牧场物语	350
异色代码	360
山脊赛车	260
网球王子	380
天堂独太	290
坏玛莉模拟乐	290
一笔真惑	350
口袋妖怪冲刺	355
为你而死	345
动物方块	285
GT	320
玛莉64	270
音乐大合奏	405
电钻	270
人生	345
麻雀	345

GBA 卡大全 GBA 卡免邮费

GBA 新卡推荐 价格请电询

GBA 新卡：洛克人Z4（128M）、[illegible]王4（128M）、三国无双（128M）、三国英杰传（中文 64M）、三国孔明传（中文 64M）、洛克人X（64M）、幻影迷宫3（128M）（中）、机战OG2（128M）、[illegible]、大航海 I＋II（128M）、约束之地（128M）、[illegible]（64M）、绿宝石（中128M）、王国之心（256M）（中）、光芒大冒险（128M）、[illegible]小人国（128M）、F18 战机（32M）、赤壁地带（64M）、我们的太阳2（256M）、网球王子（全国）（256M）、[illegible]（128M）、高达英雄之路（69M）、光明力量（中文128M）、高达seed（中文32M）、悟空斗魂（中文128M）、我的太阳（中文 128M）、[illegible]（中文64M）、牧场物语（女孩版128M）中文、SD高达G世纪（中文128M）、机器人 R·O·D（中文64M）、太阳I（中文69M）、皇家骑士团（中文64M）、火焰纹章（中文69M）、烈火之剑（中文）（128M）、光明之魂（中文64M）、恶魔城白夜（中文64M）、恶魔城月轮（中文64M）、三国志（中文64M）、太空战士（中文）（128M）、口袋妖红、蓝宝石（中文64M）、鬼武者（中文64M）、网球王子（中文128M）、勇者斗恶龙（中文69M）、塞尔达（中文69M）、光明之魂2（中文128M）、快打旋风（中文32M）、幻想传说（中文69M）、口袋妖红之叶、绿之叶（128M）中文

日本原装 SP 620 元

攻略大全 [illegible]

以上攻略书均为全彩色正版不少于100页，邮费1本4元，2本6元，3本以上10元

批发热线：010－64035610

www.plumbook.cn



www.plumbook.cn